

SEGA

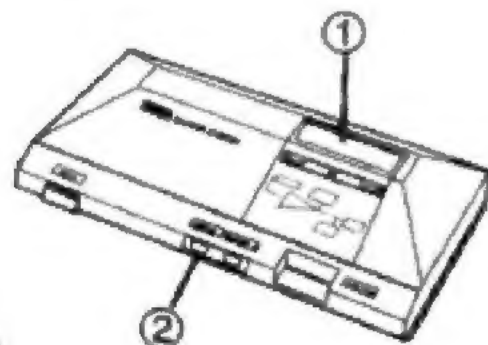
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella Power Base.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'interruttore sia collocato sulla posizione OFF prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplattan 1

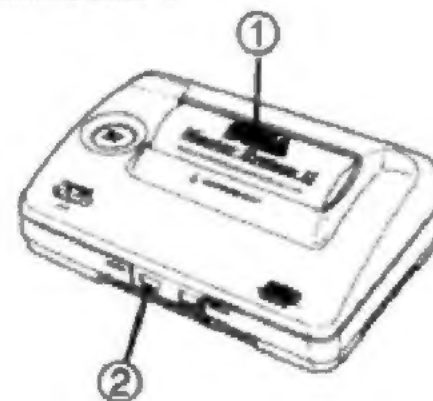
Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de spanningschakelaar altijd UIT staat als je een cassette in de console stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1



Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti teholähteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

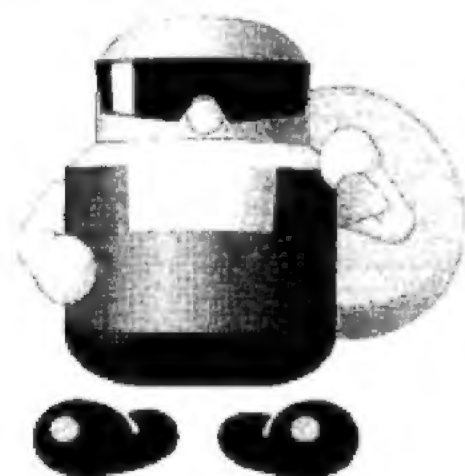
Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-Kasetti
- ② Säätölaippa 1

Welcome To Badville...

...at first glance, a seemingly quiet, normal burg like any other. Badville does have a darkside, though – a rigged casino, a mint that produces counterfeit cash, and other such illegal businesses thrive here. Badville is also known as the home of that bungling pair of burglars, the Bonanza Bros., Robo and Mobo. Their exploits are well documented, especially by the Police Chief of Badville.

The Chief knows about the casino and the mint. He's powerless to do anything, though, without hard evidence. One day as he bangs his head on his desk trying to find a way to clean up his town, he gets a terribly crazy idea. "So crazy, in fact," he mutters to himself, "that it just might work..."



Willkommen in Badville...

...auf den ersten Blick ein anscheinend ruhiges und normales Städtchen wie jedes andere. Jedoch hat Badville auch seine dunklen Stellen – ein betrügerisches Casino, eine Falschgeld-Druckerei und andere illegale Geschäfte blühen hier. Badville ist auch bekannt als Heimat des stümperhaften Einbrecherpaares, der Gebrüder Bonanza: Robo und Mobo. Deren "Heldentaten" sind bekannt und dokumentiert, speziell vom Polizeichef von Badville.

Der Polizeichef weiß von dem Casino und von der Falschmünzerei. Ohne Beweise steht er jedoch auf schwachen Beinen, um etwas dagegen unternehmen zu können. An einem dieser Tage, an dem er sich den Kopf darüber zerbricht, wie er seine Stadt säubern könnte, kommt ihm eine verrückte Idee. "Diese Idee ist tatsächlich so verrückt," murmelt er zu sich selbst, "daß sie vielleicht sogar Erfolg haben könnte".

Bienvenue à Badville...

... au premier regard, une ville normale, en apparence calme, comme les autres. Badville possède cependant un côté obscur, un casino flottant, un atelier qui produit de la fausse monnaie, et d'autres affaires aussi illégales prospèrent ici. Badville est également connue comme le repaire de cette paire maladroite de voleurs, les frères Bonanza, Robo et Mobo. Leurs exploits sont bien connus, spécialement par le chef de la police de Badville.

Le chef est au courant pour le casino et l'atelier. Cependant, il est impuissant sans preuve matérielle. Un jour, alors qu'il se cogne la tête contre son bureau afin de trouver le moyen de nettoyer sa ville, une idée terriblement folle lui vient à l'esprit. 'Si folle en fait', se dit-il, 'que cela peut marcher...'

Bienvenido a Badville...

...a primera vista, una ciudad silenciosa y normal como cualquier otra. Sin embargo, Badville tiene su lado oscuro – un casino ilegal, una casa de moneda que produce dinero falso, y otros negocios ilegales han prosperado aquí. Badville es también el hogar de este infame par de ladrones, los hermanos Robo y Mobo Bonanza. Sus fechorías están bien documentadas, y son particularmente conocidas por el Jefe de Policía de Badville.

El Jefe sabe acerca del casino y de la casa de moneda. Pero no puede hacer nada, pues no tiene pruebas suficientes. Un día, después de golpearse la cabeza en el escritorio tratando de encontrar una manera de limpiar la ciudad, se le ocurre una idea verdaderamente loca. "Tan loca, en realidad" murmura para sí mismo, "que podría funcionar..."

Benvenuti a Badville...

...ad una prima occhiata, una città apparentemente tranquilla, normale, come tutte le altre. Badville ha un lato oscuro, però, qui prosperano un casinò truccato, una zecca che stampa soldi falsi ed altre imprese illegali. Badville è anche nota come la patria della coppia di scassinatori scellerati e pasticcioni, i fratelli Bonanza, Robo e Mobo. Le loro azioni sono ben documentate, specialmente dal Capo della Polizia di Badville.

Il Capo sa del casinò e della zecca, ma non può fare niente contro di loro, senza avere delle prove schiaccianti. Un giorno, sbattendo la testa sul tavolo per trovare un modo per ripulire la città, gli viene una idea tutta matta. 'Così matta, in effetti', borbotta tra sé e sé 'che potrebbe anche funzionare...'

Välkommen till Badville...

...vid första anblicken en till synes lugn, normal småstad som alla andra. Men Badville har en baksida – ett fixat casino, ett tryckeri som prånglar ut falska sedlar, plus diverse andra lika olagliga verksamheter som frodas där. Dessutom är Badville ökänt som hemvisten för de dödsföraktande inbrottstjuvarna, Bonanzabröderna Robo och Mobo. Deras meriter är väldokumenterade, särskilt av Badvilles polischef.

Polischefen vet allt om casinot och sedelförlaskarna. Men utan bevis står han maktlös. En dag medan han dunkar huvudet i skrivbordet för att försöka räkna ut ett sätt att rensa upp i stan får han en vansinnig idé. "I själva verket är den så galen", muttrar han för sig själv, "att den kan fungera..."

Welkom in Badtown...

...dat er op het eerste gezicht uit ziet als een gewoon, rustig stadje. Helaas zijn er ook duistere kanten – een valsspelend casino, een geldfabriek dat vals geld drukt en nog meer andere illegale zaken. Badtown is ook de woonplaats van een misdadig duo – de Bonanza Broerties, Robo en Mobo. Iedereen weet wat ze doen, maar de politie weet dat ook!

De commissaris weet van het casino en de fabriek, maar omdat hij geen bewijs heeft kan hij niets doen. Op een dag is hij zo kwaad dat hij hard op zijn bureau slaat. Hoe kan hij de misdaad bestrijden? Opeens krijgt hij een dwaas idee – zo dwaas dat het misschien ook nog kan werken!

Tervetuloa Badvilleen...

...joka on ensisilmäyksellä kaikesta päättään hiljainen, normaali kaupunki. Mutta Badvillen kaupungilla on silti varjopuolensa – kasaan kyhätty pelikasino, rahapaja, jossa tehdään väärennettyjä seteleitä ja muut laittomuudet kukoistavat täällä. Badville on myös tunnettu pesäpaikkana tälle hutiloivalle murtovarkausparille, Bonanzan veljeksille, Robolle ja Mobolle. Tiedot heidän tekosistaan ovat hyvin dokumentoituna, erityisesti, Badvillen poliisipäälliköllä.

Poliisipäällikkö on tietoinen pelikasinosta ja rahapajasta. Hänellä ei kuitenkaan ole valtuuksia tehdä niille mitään ilman päteviä todisteita. Kun hän eräänä päivänä lyö päättään työpöytänsä ja yrittää löytää keinon, jolla hän saisi kaupungin järjestykseen, hän saa kauhistuttavan hullun idean. 'Niin mieletöntä,' hän mutisee itsekseen, 'että se voisi jopa onnistua...'

The Chief gets the OK from his superiors, and then sends word through his network of street informants that he wants a meeting with the Bonanzas. They get together in an abandoned warehouse down by the docks.

"I know all about you boys," the Chief growls, "certainly enough that one slip could land ya both in the clinker!"

Robo, the more intelligent of the two, picks up the Chief's drift right away. "I got a feelin' you're gonna make us a proposition. Spell it out, Chief."



Der Polizeichef erhält für seine Idee grünes Licht von seinen Vorgesetzten und läßt durch seine Informanten in der Szene verbreiten, daß er die Bonanzas sprechen möchte. Die Zusammenkunft findet in einem der verlassenen Lagerschuppen unten am Hafen statt.

"Ich weiß alles über euch", knurrt der Polizeichef, "und das ist mit Sicherheit ausreichend, um euch für einige Zeit hinter Gitter zu bringen."

Robo, der etwas intelligentere der beiden kapiert relativ schnell das Vorhaben des Polizeichefs und meint: "Ich hab so das Gefühl, daß sie uns einen Vorschlag machen wollen. Dann spucken sie's mal aus, Chef!"

Le chef obtient l'accord de ses supérieurs, puis fait savoir par l'intermédiaire de son réseau d'indicateurs de rue qu'il désire un rendez-vous avec les Bonanza. Ils se rendent ensemble dans un entrepôt abandonné sur les quais.

'Je sais tout de vous les gars,' grommèle le chef, 'certainement assez pour qu'un faux-pas vous envoie tous les deux directement en taule!'

Robo, le plus intelligent des deux, saisit tout de suite l'allusion du chef. 'J'ai l'impression que vous allez nous faire une proposition. Expliquez-nous, chef.'

El Jefe recibe la aprobación de sus superiores, y a través de su red de informantes callejeros hace correr la voz de que desea ponerse en contacto con los Bonanza. Los tres se reúnen en un almacén abandonado cerca de los muelles.

"Sé todo acerca de vosotros muchachos" refunfuñó el Jefe, "de hecho lo suficiente como para que un descuido os haga acabar en prisión."

Robo, el más inteligente de los dos, capta inmediatamente la intención del Jefe. "Tengo la impresión de que nos va a hacer una propuesta. Vamos al grano, Jefe."

Il Capo riceve carta bianca dai suoi superiori e passa parola alla sua rete di informatori, dicendo che vuole incontrare i Bonanza. Si incontrano dunque in un magazzino abbandonato giù al porto.

'So tutto di voi, ragazzi,' ringhia il Capo, 'certamente abbastanza ed al minimo errore vostro vi sbatto in gattabuia!'

Robo, il più intelligente dei due, coglie al volo l'insinuazione del Capo. 'Ho la sensazione che ci vuoi fare una proposta. Sputa il rospo, Capo.'

Polischefen får klartecken från sina överordnade och skickar bud till Bonanzabröderna genom sitt nätverk av tjallare att han vill prata med dem. De möts i ett övergivet lager nere i hamnkvarteren.

"Jag vet allt om er gossar," morrar polischefen, "åtminstone så mycket att jag kan låsa in er för gott om ni gör ett enda misstag!"

Robo, den intelligentaste av de två, fattar vad polischefen är ute efter. "Det låter som om du har ett förslag att komma med. Ut med språket."

Als het hoofdburo het goedgekeurd heeft, laat hij zijn informanten weten dat hij de Bonanza Broertjes wil spreken. Later ziet hij ze in een verlaten fabriek bij de havens.

"Ik weet alles van jullie," mompelt de commissaris, "in ieder geval genoeg om jullie op te sluiten!"

Robo, de slimste van de twee, merkt wat de commissaris wil. "Ik geloof dat je ons iets voor wilt stellen. Kom maar op!"

Poliisipäällikön esimiehet hyväksyvät hänen ehdotuksensa, jonka jälkeen hän lähettää kaduilla toimivien tiedonantajensa kautta sanan kiertämään siitä, että hän haluaa tavata Bonanzan veljekset. He tapaavat satama-alueella olevassa hyljättyssä varastossa.

'Minä tiedän kaikki teidän tekosenne, pojat', poliisipäälikkö murahtaa, 'niin hyvin, että ainoastaan yksi tekemänne harha-askel voi saattaa teidät molemmat suoraan linnaan!'

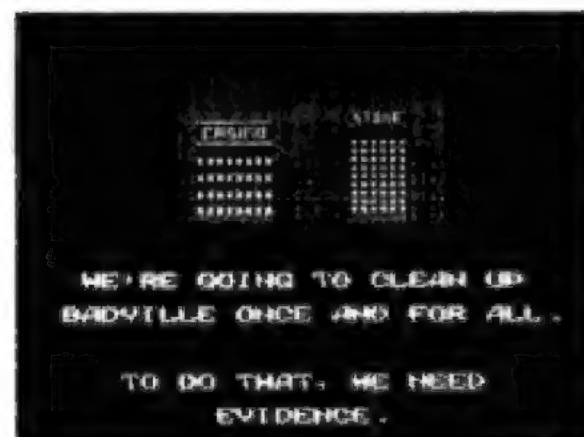
Robo, joka on veljeksistä älykkäin, tajuaa poliisipäällikön vihjauksen välittömästi. 'Minulla on sellainen tunne, että sinulla on aikomus ehdottaa meille jotain. Sano vain suoraan, poliisipäälikkö.'

"I've been trying for three years to get something – anything – I can use to close down the illegal operations in this town. Security is really tight at every location, and the guards are well trained. The only guys I know who stand a chance of gettin' in are you bozos..."

Mobo is a bit offended, but tries not to let it show. "Lemme see if I got this straight. You want us to risk our necks gettin' evidence for you so you can clean up Badville. Right? Well, what's in it for us?"

"You both walk. I've got friends at City Hall who assure me that if you bring me enough dirt on these operations to shut them down, your past records will be... erased..."

Robo and Mobo take a minute to themselves to talk it over. "We'll do it," Robo says with a smile, "but only 'cause it sounds like fun!"



"Ich versuche nun schon seit drei Jahren irgendetwas herauszufinden, um eine Handhabe zu erhalten, diese illegalen Betriebe unserer Stadt zu schließen. Diese Stätten sind jedoch extrem gut abgesichert und besitzen ausgezeichnet ausgebildete Wachen. Die einzigen Typen, die ich kenne und die da rein kommen könnten, seid ihr."

Mobo ist ein bißchen beleidigt, zeigt es aber nicht. "Lassen sie mich mal versuchen, ob ich richtig verstanden habe. Sie wollen, daß wir für sie unseren Hals riskieren, um die notwendigen Beweise zu beschaffen, damit sie ihre Stadt säubern können? Richtig? Gut, aber was springt dabei für uns heraus?"

"Wir lassen euch laufen. Ich habe gute Freunde in der Verwaltung, die mir versichert haben, eure Akten zu vernichten. Voraussetzung ist allerdings, daß ihr genügend Beweise über diese Betriebe herbeischafft, so daß wir diese schließen können."

Robo und Mobo nehmen einige Minuten Bedenkzeit. "Wir werden's tun", sagt Robo mit einem Grinsen, "aber nur weil sich das Ganze anhört, ein großer Spaß für uns zu werden."

"J'essaie depuis trois ans d'obtenir quelque chose, n'importe quoi que je puisse utiliser pour faire fermer les affaires illégales de cette ville. La sécurité est très serrée à tout endroit, et les gardes sont bien entraînés. Les seuls types que je connaisse qui ont une chance de pénétrer à l'intérieur, c'est vous les gars..."

Mobo est un peu vexé, mais essaie de ne rien laisser paraître. "Voyons voir si j'ai bien compris. Vous voulez que nous risquions notre peau pour trouver des preuves afin que vous nettoyez Badville. C'est ça? Bien, qu'est-ce qu'on y gagne?"

"Vous marchez tous les deux. J'ai des amis à la mairie qui m'assurent que si vous apportez assez d'informations sur ces affaires pour les faire fermer, votre passé sera... effacé..."

Robo et Mobo prennent une minute pour discuter ensemble. "Nous le ferons," dit Robo avec le sourire, "mais seulement parce que cela à l'air amusant!"

"Durante tres años he estado tratando de conseguir algo, cualquier cosa que pueda usar para clausurar los negocios ilegales de la ciudad. Estos cuentan con medidas de seguridad verdaderamente extremas y con guardias bien entrenados. Las únicas personas que conozco que tienen una oportunidad de lograrlo, sois vosotros..."

Mobo se siente un poco ofendido, pero intenta no demostrarlo. "Déjeme ver si le entendí bien. Usted quiere que arriesgemos el pellejo para conseguir evidencia que le permita limpiar Badville. ¿Correcto? Bueno, ¿y qué ganamos nosotros con esto?"

"Ambos quedáis limpios. Tengo amigos en el Ayuntamiento que me aseguran que si vosotros reunís pruebas suficientes que permitan acabar con estas operaciones ilegales, vuestros registros delictuales serán... borrados..."

Robo y Mobo se toman un minuto para pensarlo. "Lo haremos," dice Robo con una sonrisa, "pero sólo porque nos parece divertido."

'Sono tre anni che cerco di fare qualcosa per eliminare gli affari illegali da questa città. Il controllo è molto stretto in ogni locale, e le guardie sono ben addestrate. Gli unici che conosco con qualche possibilità di riuscire nell'impresa siete voi...'

Mobo è un po' offeso, ma cerca di non farlo vedere. 'Guardiamo se ho capito bene. Vuoi che rischiamo il collo per portarti delle prove, dimodoche tu possa ripulire Badville. Giusto? Bene, che cosa ci guadagniamo noi?'

'Siete liberi tutti e due. Ho degli amici in Municipio che mi assicurano che se mi portate prove sufficienti per incastrare questi faccendieri, cancelleremo il vostro passato...'

Robo e Mobo ci pensano per un minuto. 'Ci stiamo' dice Robo sorridendo, 'ma solo perchè sembra divertente!'

"I tre år har jag jobbat för att få fram tillräckligt med bevis för att slå till mot brottsligheten här i stan. De hårdbevakar alla ingångar och vakterna är vältränade. De enda jag vet som har en chans att ta sig in är ni två ärtbjörnar..."

Mobo blir en aning sårad men försöker låta bli att visa det. "Få se om jag fattar rätt. Du vill att vi riskerar livet för att skaffa bevis åt dig så att du kan rensa upp i Badville. Eller hur? Okay, vad tjänar vi på det?"

"Jag låter er gå fria. Jag har vänner i stadsfullmäktige som har lovat att om ni ordnar bevis så att jag kan stoppa brottsligheten här, kommer era polisregister att ... raderas..."

Robo och Mobo pratar igenom det hela en minut. "Vi går med på det," säger Robo och grinar, "men bara för att det låter kull"

"Ik probeer al drie jaren met alle middelen die ik heb deze misdadige stad op te ruimen. Overal is een hele strenge bewaking en de bewakers zijn heel goed opgeleid. Maar de enige twee personen die de kans hebben om ooit binnen te komen, zijn jullie...."

Mobo is een beetje beledigd, maar laat niets merken. "Laat me raden. Jij wilt dat wij ons leven gaan wagen om voor jou genoeg bewijs te verzamelen zodat je de bendes op kunt ruimen. Is dat het? Wat levert het ons dan op?"

"Jullie gaan beide vrijuit. Ik heb genoeg vrienden op het hoofdbureau die mij hebben gezegd dat als jullie genoeg bewijs verzamelen, dat jullie 'verleden' dan uitgewist wordt"

Robo en Mobo overleggen even en na een minuutje zegt Robo: "OK we doen het, maar alleen omdat het ons wel leuk lijkt!"

'Olen yrittänyt kolmen vuoden ajan saada jotain, mitä tahansa, jonka avulla voisin sulkea laittomat liiketoiminnot tässä kaupungissa. Turvallisuustoimenpiteet ovat erittäin tiukat joka paikassa ja niissä olevat vartijat ovat hyvin koulutettuja. Ainoat tyypit, joilla tiedän olevan mahdollisuuksia päästä sisään, olette te, kaverit...

Mobo on hieman loukkaantunut, mutta yrittää peitellä tämän tunteensa. 'Hetki vain, ymmärsinköhän minä oikein. Haluat siis, että me riskeeraisimme henkemme puolestasi, jotta saisit todisteita Badvillen kaupungin puhdistamiseksi. Niinkö? Mitäs hyötyä siitä on meille?'

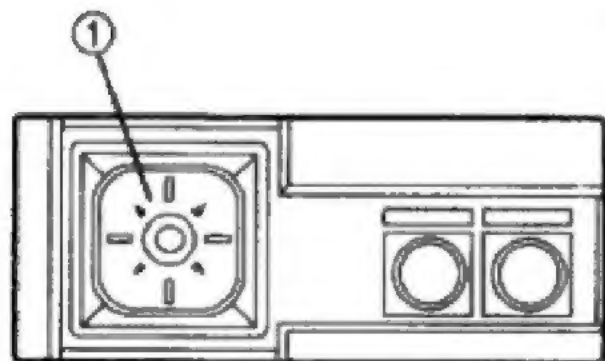
'Olette molemmat vapaat sen jälkeen. Minulla on suhteita kaupungintalossa henkilöihin, jotka voivat taata minulle sen, että jos te tuotte esille näissä laittomuuksissa olevaa likaa niin paljon, että ne riittävät todisteeksi niiden sulkemiseen, todistukset teidän omista, aikaisemmista törkeistä teoistanne... pyyhitään pois kirjoista...'

Robo ja Mobo haluavat keskustella keskenään asiasta pienen hetken. 'Kyllähän me voidaan se tehdä,' Robo sanoo virnistäen, 'mutta ainoastaan sen vuoksi, että se voi ollakin hauskaa!'

Take Control!

① Directional Button (D-Button)

- Press up or down to move the marker at the Start/Options screen.
- Press left or right to move Robo or Mobo in either direction.
- Press up to move your character away from you, and down to move him toward you.
- Press left or right when your character is near a wall or door, and he presses himself against it to hide from the guards.
- When you want to move your character up or down a flight of stairs, press the D-Button in that direction and your character will climb or descend.
- Press up, down, left or right to move the marker at the High Score screen.



Steuerung übernehmen!

① Richtungstaste (D-Taste)

- Oben oder unten drücken, um die Markierung auf dem Start/Options-Bildschirm zu bewegen.
- Links oder rechts drücken, um Robo und Mobo in diese Richtungen zu bewegen.
- Oben oder unten drücken, um Ihre Person von Ihnen weg, oder auf Sie zu zu bewegen.
- Wenn Ihre Person in der Nähe einer Wand oder Tür steht, drücken Sie die Taste je nachdem links oder rechts, damit sich die Person dagegendrückt, um sich vor den Wachen zu verbergen.
- Wenn Ihre Person Treppen hinauf oder hinunter steigen soll, dann drücken Sie die D-Taste in die entsprechende Richtung.
- Drücken Sie oben, unten, links oder rechts um die Markierung auf dem Ergebnis-Bildschirm zu bewegen.

Prenez les commandes!

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez en haut ou en bas pour déplacer le curseur sur l'écran Start/Options (Début/options).
- Appuyez à gauche ou à droite pour déplacer Robo ou Mobo dans n'importe quelle direction.
- Appuyez en haut pour déplacer votre personnage vers le fond de l'écran, et en bas pour le déplacer vers vous.
- Appuyez à gauche ou à droite lorsque votre personnage est près d'un mur ou d'une porte, et il se colle contre pour se cacher des gardes.
- Lorsque vous voulez déplacer le personnage en haut ou en bas d'un escalier, appuyez sur la touche D dans la direction que le personnage prend pour monter ou descendre.
- Appuyez vers le haut, vers le bas, à gauche ou à droite pour déplacer le curseur jusqu'à l'écran des meilleurs scores.

¡Toma control!

① Botón direccional (Botón D)

- Presiona la parte superior o inferior del botón para mover el cursor a la pantalla de comienzo/ opciones (Start/Options).
- Presiona la parte izquierda o derecha del botón para mover a Robo o Mobo en una de estas direcciones.
- Presiona la parte superior del botón para alejar el personaje de ti, y la parte inferior para moverlo hacia ti.
- Cuando tu personaje esté cerca de una pared o de una puerta, presiona la parte izquierda o derecha del botón para hacer que tu personaje se esconda de los guardias.
- Cuando desees hacer que tu personaje baje o suba unas escaleras, presiona el botón D en la dirección deseada.
- Presiona la parte superior, inferior, izquierda o derecha del botón para mover el cursor a la pantalla de puntaje máximo (High Score).

Assumi il comando!

① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premilo verso l'alto o verso il basso per spostare il cursore allo schermo Inizio/Opzioni.
- Premilo verso sinistra o destra per spostare Robo o Mobo in una delle due direzioni.
- Premilo verso l'alto per spostare il tuo personaggio lontano da te, e verso il basso per spostarlo verso di te.
- Premendolo verso sinistra o destra quando il tuo personaggio è vicino ad un muro o una porta egli si accosta ad essi per nascondersi dalle guardie.
- Quando vuoi spostare il tuo personaggio su o giù per una rampa di scale, premi il tasto D in quella direzione e il tuo personaggio salirà o scenderà.
- Premilo verso l'alto, il basso, sinistra o destra per spostare il cursore nello schermo dei punteggi.

Sätt igång!

① Riktningstangent (D-tangent)

- Tryck uppåt eller nedåt för att flytta markören på start-/inställningsskärmen.
- Tryck till höger eller vänster för att flytta Robo eller Mobo åt det hållet.
- Tryck uppåt för att flytta din rollgestalt bort från dig, och nedåt för att flytta honom mot dig.
- Tryck till höger eller vänster när rollgestalten står nära en vägg eller dörr och han trycker sig mot den för att gömma sig för vakterna.
- När du vill att rollgestalten ska gå upp eller ner för en trappa trycker du på D-tangenten åt det hållet. Rollgestalten går upp eller ner.
- Tryck uppåt, neråt, höger eller vänster för att flytta markören på rekordskärmen.

De besturing!

① Richting Toets (R-toets)

- Druk op omhoog of omlaag om de cursor op het Start/Optie scherm te verplaatsen.
- Druk op links of rechts om Robo of Mobo in die richting te laten lopen.
- Druk op omhoog om je figuurtje van je af te laten lopen of druk op omlaag om hem naar je toe te laten lopen.
- Druk op links of rechts als je vlak bij een muur staat om je tegen de muur aan te drukken om je zo te verbergen voor de bewakers.
- Als je een trap op of af wilt lopen, kun je dat doen door de R-toets in die richting te drukken.
- Druk op omhoog, omlaag, links of rechts om de cursor op het Hoogste Score scherm te verplaatsen.

Ota ohjaimet käsiin!

① Johdatuspainike (D-painike)

- Paina ylös tai alas, jotta kursori siirtyy aloitus/vaihtoehtokuvaaruutuun (Start/Options).
- Paina vasemmalle tai oikealle, kun haluat siirtää Robon tai Mobon jompaan kumpaan suuntaan.
- Paina ylös, kun haluat siirtää henkilösi pois päin itsestäsi tai alas, jotta hän siirtyy itseäsi kohden.
- Paina vasemmalle tai oikealle, kun henkilösi on lähellä seinää tai ovea ja hän painautuu sitä vasten piiloutuakseen vartijoilta.
- Kun haluat siirtää henkilöäsi ylöspäin tai alaspäin keroksien välissä olevissa portaissa, paina D-johdatuspainiketta siihen suuntaan ja henkilösi menee ylöspäin tai laskeutuu alas.
- Paina ylös, alas, vasemmalle tai oikealle, kun haluat siirtää kursorin korkeiden pisteiden kuvaaruutuun (High Score).

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to fire each character's stun gun.
- Press to open a door.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to make your character jump.

Pause Button (on the console)

- Press to pause the action. While the game is paused, you can see a map showing you the location of the pieces of evidence you have to grab (see *Screen Signals*).

② Taste 1

- Zum Starten des Spiels, drücken
- Zum Abfeuern der Betäubungspistole einer jeden Person, drücken.
- Drücken, um eine Tür zu öffnen.

③ Taste 2

- Zum Starten des Spiels, drücken.
- Drücken, um die Personen hochspringen zu lassen.

Pause-Taste (auf der Konsole)

- Um die Aktion anzuhalten, drücken. Während der Spielpause können Sie auf einem Plan die Beweisstücke erkennen, die es zu finden gilt (siehe *Bildschirmanzeigen*).

② Bouton 1

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour faire tirer le pistolet étourdissant de chaque personnage.
- Appuyez pour ouvrir une porte.

③ Bouton 2

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour faire sauter le personnage.

Touche de pause (sur la console)

- Appuyez pour interrompre l'action. Pendant que le jeu est en pause, vous pouvez voir une carte indiquant l'emplacement des preuves que vous devez collecter (voir *Signaux d'écran*).

② Botón 1

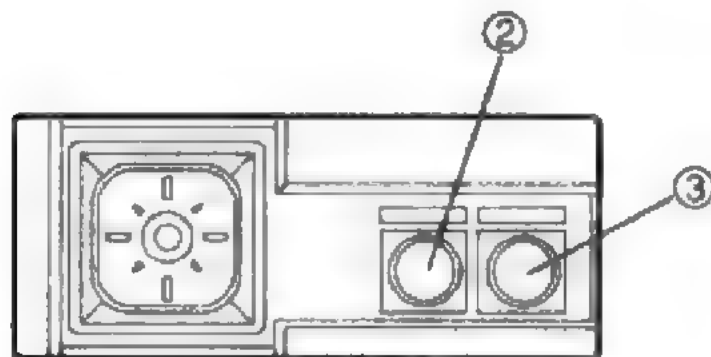
- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para disparar el arma inmovilizadora de cada personaje.
- Presiona este botón para abrir puertas.

③ Botón 2

- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para hacer que tu personaje salte.

Botón de pausa (en la consola)

- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego. Durante el modo de pausa, verás un mapa que te indicará la ubicación de las pruebas que debes reunir (consulta la sección *Señales en pantalla*).



② Tasto 1

- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per sparare con la pistola immobilizzante del tuo personaggio.
- Premilo per aprire una porta.

③ Tasto 2

- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per far saltare il tuo personaggio.

Tasto di pausa (sulla console)

- Premilo per fare una pausa. Quando il gioco è in pausa, puoi vedere una carta che mette in evidenza dove si trovano le prove che devi raccogliere (vedi la sezione *Segnali dello schermo*).

② Tangent 1

- Tryck för att börja spela.
- Tryck för att öppna eld med förlamningspistolerna.
- Tryck för att öppna dörrar.

③ Tangent 2

- Tryck för att börja spela.
- Tryck när du vill att rollgestalten ska hoppa.

Paustangent (på panelen)

- Tryck för att göra en paus i spelet. När du tar paus kan du titta på en karta som visar var bevisen du är tvungen att lägga beslag på finns (se *Skärmsignaler*).

② Toets 1

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te schieten.
- Druk hierop om een deur te openen.

③ Toets 2

- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om te springen.

Pauze toets (op de computer)

- Druk hierop om te pauzeren. Als het spel stil staat zie je een kaart waarop de plaatsen van de bewijsstukken zijn aangegeven. (Zie *Wat Staat er op het Scherm*).

② Painike 1

- Paina, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat laukaista kunkin henkilön tainnutusaseen.
- Paina, kun haluat avata oven.

③ Painike 2

- Paina, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat henkilösi hyppäävän.

Taukopainike (konsolissa)

- Paina, kun haluat pysäyttää tapahtumat. Pelin tauon aikana voit nähdä kartan, jossa näkyy niiden todistuskappaleiden, joita sinun täytyy hankkia, sijaintipaikat (ks. *Kuvaruutusignaali*).

Getting Started

You guide the Bonanza Bros. into the various locations, pick up every bit of damaging evidence you can find, and get out as fast as you can! The element of surprise will help you in the beginning. Check the map (see *Screen Signals*) before you enter. Once the guards have been alerted to your presence, they'll come at you like mad dogs!

Das Spiel starten

Sie führen die Gebrüder Bonanza zu verschiedene Stellen, nehmen auch das kleinste Beweisstück auf und verschwinden wieder so schnell wie möglich. Der Überraschungseffekt wird Ihnen zu Beginn helfen. Überprüfen Sie den Plan (siehe *Bildschirmanzeigen*), bevor Sie eindringen. Wenn Sie von den Wachen einmal entdeckt wurden, kommen die wie tollwütige Hunde auf Sie zugerannt.

Démarrage du jeu

Vous guidez les frères Bonanza dans différents endroits, collectez toute preuve que vous pouvez trouver, et sortez aussi vite que vous pouvez! L'élément de surprise vous aidera au début. Vérifiez la carte (voir *Signaux d'écran*) avant d'entrer. Dès que les gardes ont été avertis de votre présence, ils se ruent sur vous comme des chiens enragés!

Para comenzar

Tú deberás guiar a los hermanos Bonanza por los distintos lugares, recoger cada prueba que encuentres, y salir lo más rápido que puedas. El elemento sorpresa te ayudará al principio. Revisa el mapa (consulta la sección "*Señales en pantalla*") antes de entrar. Cuando los guardias sean alertados de tu presencia, vendrán a ti como perros rabiosos.



Inizio del gioco

Sei a capo dei fratelli Bonanza e ti rechi nei vari locali, raccogliendo tutte le prove che trovi e cercando di uscire il più rapidamente possibile! All'inizio ti aiuterà l'elemento sorpresa. Consulta la carta (vedi la sezione *Segnali dello schermo*) prima di entrare. Una volta che le guardie sono state avvertite della tua presenza, ti daranno la caccia come cani da caccia!

Själva spelet

Du styr Bonanzabröderna åt olika håll, stoppar på dig så mycket bevis du hittar och tar dig ut så snabbt du kan! I början har du fördel av överraskningsmomentet. Kolla kartan (se *Skärmsignaler*) innan du går in. När vakterna upptäcker att du är inne kastar de sig över dig som galna hundar!

Het spel starten

Jij moet de Broertjes helpen de bewijsstukken zo snel mogelijk te vinden en dan weer snel te ontsnappen! De verrassingsaanval zal je veel moeten gebruiken. Kijk eerst op de kaart (zie *Wat Staat er op het Scherm*) voordat je naar binnen gaat. Als de bewakers je eenmaal gezien hebben, komen ze direct naar je toe hollen!

Aloitus

Opastat Bonanzan veljekset eri paikkoihin, poimit jokaikisen vahingoittavan todistuskappaleen, jonka voit löytää ja lähdet pois paikalta niin nopeasti kuin mahdollista! Yllätys toimii apunasi pelin alussa. Tarkista kartta (ks. *Kuvaruutussignaali*), ennenkuin aloitat pelin. Vartijat hyökkäävät kimppuusi hullujen koirien lailla heti, kun läsnäolosi on selvinnyt heille!

The story screens follow the Sega logo (press Button 1 or 2 to bypass them). The Chief outlines his proposal to the boys. When the Title screen appears, press Button 1 or 2 to bring up the Start/Options window. From this point you can either begin play, set game conditions or see a demonstration. To see the demo, don't press any buttons as it appears automatically. Otherwise, place the marker next to your choice using the D-Button and press Button 1 or 2.

Dem Sega-Logo folgen die Story-Bildschirme (um diese zu umgehen, drücken Sie Taste 1 oder 2). Der Polizeichef umreißt seine Vorschläge an die Jungs. Wenn der Titel-Bildschirm verschwindet, drücken Sie Taste 1 oder 2 um den Start/Options-Bildschirm anzuzeigen. Von diesem Punkt aus können Sie entweder mit dem Spiel beginnen, die Spielkonditionen wählen oder ein Demo ablaufen lassen. Um das Demo zu sehen, drücken Sie keine der Tasten, dann beginnt es automatisch. Ansonsten platzieren Sie unter Verwendung der D-Taste die Markierung in der Nähe Ihrer Auswahl und drücken Taste 1 oder 2.

Les écrans de l'histoire suivent le logo Sega (appuyer sur le bouton 1 ou 2 pour les contourner). Le chef énonce sa proposition aux gars. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur le Bouton 1 ou 2 pour faire apparaître la fenêtre de Début/Options. A ce moment, vous pouvez soit commencer à jouer, soit régler les conditions de jeu, soit voir une démonstration. Pour voir la démo, n'appuyez sur aucune touche, car elle se déclenche automatiquement. Sinon, placez le curseur à côté de votre choix au moyen de la touche D et appuyez sur le Bouton 1 ou 2.

Las pantallas con la historia vienen a continuación del logotipo Sega (presiona el botón 1 o 2 para pasarlas por alto). El Jefe describe su propuesta a los muchachos. Cuando la pantalla de título (Title) aparezca, presiona el botón 1 o 2 para hacer que la ventanilla de comienzo/opciones (Start/Options) sea exhibida. En este punto podrás iniciar el juego, fijar las condiciones de juego o ver una demostración. Para ver la demostración, no presiones ningún botón; ésta aparecerá automáticamente. En caso contrario, coloca el cursor cerca de tu selección usando el botón D, y presiona luego el botón 1 o 2.



Al marchio Sega seguono gli schermi della storia (per saltarli premi il tasto 1 o 2). Il Capo formula la sua proposta ai ragazzi. Quando appare lo schermo del titolo, premi il tasto 1 o 2 per far apparire la finestrella Inizio/Ozioni. A questo punto puoi iniziare il gioco, impostare le condizioni di gioco oppure vedere una dimostrazione pratica. Per vedere la dimostrazione non premere nessun tasto ed essa apparirà automaticamente. Altrimenti piazza il cursore al punto corrispondente alla tua scelta usando il tasto D, poi premi il tasto 1 o 2.

Introduktionsskärmen visas efter Sega-logon (tryck på tangent 1 eller 2 för att hoppa över dem). Polischefen kommer med sitt förslag till grabbarna. När titelskärmen visas trycker du på tangent 1 eller 2 för att ta fram start/inställningsfönstret. Härifrån kan du antingen börja spela, välja spelinställningar eller titta på demonstrationen. Tryck inte på några tangenter om du vill se demonstrationen. Den visas automatiskt. Vill du inte se den ställer du markören på ditt val med D-tangenten och trycker på tangent 1 eller 2.

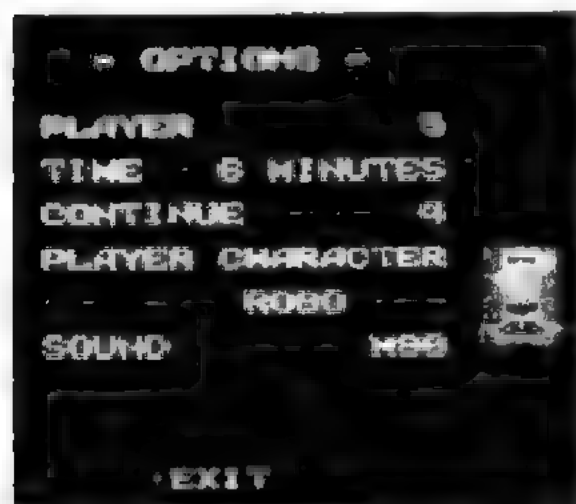
De verbaalschermen komen vlak na het Sega logo (Druk op toets 1 of 2 om ze over te slaan). De commissaris doet zijn voorstel aan de jongens. Als je het Titelscherm ziet, moet je op toets 1 of 2 drukken om het Start/Optie scherm te zien. Nu kun je gaan spelen, de spelinstellingen veranderen of naar een demonstratie kijken. Om de demo te zien moet je niets aanraken. Hij komt dan automatisch. Zet voor de andere dingen de cursor op de juiste plaats en druk op toets 1 of 2.

Kertomuskuvauudut ilmestyvät esille Sega-tunnusmerkin jälkeen (paina painiketta 1 tai 2, jos haluat ohittaa ne). Polisipäälikkö esittää ehdotuksensa pojille. Kun otsikkokuvauutu ilmestyy esiin, paina painiketta 1 tai 2, jotta voit nähdä aloitus/vaihtoehto-kuvauuden. Tässä ajankohdassa voit joko aloittaa pelin, asettaa peliolosuhteet tai nähdä esittelyn pelistä. Jos haluat nähdä esittelyn pelistä, älä paina mitään painikkeita, koska se alkaa automaattisesti. Aseta muussa tapauksessa kursori valintasi viereen D-johdatuspainiketta käyttäen ja paina painiketta 1 tai 2.

Options Screen

Here you can select the number of players with which you begin play (max. 5), the time you have to clear each stage (max. 6 minutes), the number of times you can continue (max. 4), and your character (Robo or Mobo). Press the D-Button to set the marker next to a category, and press left or right to reveal choices.

You can also check out any of the sound effects used in the game. After setting the marker next to "Sound," press the D-Button left or right to choose a number. Then press Button 1 or 2 to hear the sound. When you're through setting the conditions, move the marker to "Exit" and press Button 1 or 2. The Title screen reappears. Press Button 1 or 2 once more, select "Start" at the Start/Options window and you're ready for action!



Options-Bildschirm

Hier können Sie die Anzahl der Spieler, mit denen Sie das Spiel beginnen (max. 5), die Zeit die Sie haben werden, um eine Stufe zu klären (max. 6 Min.), die Anzahl, wie oft Sie das Spiel fortsetzen können (Spielguthaben) und Ihre Person (Robo oder Mobo) auswählen. Betätigen Sie die D-Taste, um die Markierung auf eine der Kategorien zu setzen und drücken dann links oder rechts, um die Auswahlen anzuzeigen.

Sie können auch einen der Ton-Effekte, der im Spiel verwendet werden soll auswählen. Nachdem Sie die Markierung auf Ton (SOUND) setzten, drücken Sie zur Wahl einer Nummer die D-Taste links oder rechts. Um den gewählten Ton zu hören, betätigen Sie Taste 1 oder 2. Wenn Sie mit der Konditionswahl fertig sind, bewegen Sie die Markierung auf "Exit" und drücken dann Taste 1 oder 2. Der Titel-Bildschirm erscheint wieder. Drücken Sie Taste 1 oder 2 nochmals, selektieren dann "Start" auf dem Start/Options-Fenster und Sie sind bereit für die Aktion.

Ecran d'options

Ici vous pouvez sélectionner le nombre de vies avec qui vous commencez la partie (max. 5), le temps dont vous disposez pour terminer chaque niveau (max. 6 minutes), le nombre de fois que vous pouvez continuer (max. 4), et votre personnage (Robo ou Mobo). Appuyez sur la touche D pour placer le curseur à côté d'une catégorie, puis appuyez vers la gauche ou vers la droite pour faire apparaître les choix.

Vous pouvez également vérifier les effets sonores utilisés dans le jeu. Après avoir placé le curseur à côté de 'Sound' (son), appuyez sur la touche D vers la gauche ou vers la droite pour choisir un nombre. Appuyez ensuite sur le Bouton 1 ou 2 pour entendre le son. Lorsque vous avez terminé de régler les conditions, déplacez le curseur sur 'Exit' et appuyez sur le Bouton 1 ou 2. L'écran de titre réapparaît. Appuyez une fois de plus sur le Bouton 1 ou 2, sélectionnez 'Start' (commencer) dans la fenêtre Start/Options et vous êtes prêt pour l'action!

Pantalla de opciones

Aquí podrás seleccionar el número de jugadores con que inicias el juego (máx. 5), el tiempo del que dispondrás para salvar cada etapa (máx. 6 minutos), el número de veces que podrás reanudar el juego (máx. 4), y tu personaje (Robo o Mobo). Presiona el botón D para colocar el cursor junto a una categoría, y presiona luego la parte izquierda o derecha del mismo para que las opciones sean exhibidas.

También podrás revisar cada uno de los efectos de sonido usados en el juego. Después de colocar el cursor junto a "Sound" (sonido), presiona la parte izquierda o derecha del botón D para seleccionar un número. Luego, presiona el botón 1 o 2 para escuchar el sonido. Cuando hayas terminado de fijar las condiciones de juego, coloca el cursor en "Exit" (salir) y presiona el botón 1 o 2. Vuelve a presionar el botón 1 o 2, selecciona "Start" (comenzar) en la ventanilla de comienzo/opciones (Start/Options), y quedarás listo para iniciar la acción.

Schermo delle opzioni

Quando sei in questo schermo puoi scegliere con quante vite vuoi iniziare il gioco (massimo 5), il tempo massimo per portare a termine ogni fase (massimo 6 minuti), il numero di volte che puoi continuare (massimo 4) e il tuo personaggio (Robo o Mobo). Premi il tasto D per portare il cursore accanto ad una categoria, poi premilo verso sinistra o destra per inserire la selezione.

Puoi anche controllare tutti gli effetti sonori del gioco. Dopo aver portato il cursore accanto al 'Suono', premi il tasto D verso sinistra o destra per scegliere un numero. Poi premi il tasto 1 o 2 per sentire un suono. Quando hai ultimato la selezione delle impostazioni, sposta il cursore su 'Uscita' e premi il tasto 1 o 2. Riapparirà lo schermo del titolo. Premi il tasto 1 o 2 ancora una volta, scegli 'Inizio' alla finestrella Inizio/Opzioni. Pronti, via!

Inställningskärm

Här kan du välja antal spelare du vill ha från början (max 5), tiden du vill ha på dig att klara varje nivå (max 6 minuter), antalet gånger du kan börja om (max 4) och din rollgestalt (Robo eller Mobo). Tryck på D-tangenten för att flytta markören till en inställning och tryck till vänster eller höger för att visa valen.

Du kan också kontrollera ljudeffekterna som används i spelet. Ställ först markören på "Sound" och välj en sifra genom att trycka på till höger eller vänster på D-tangenten. Tryck sedan på tangent 1 eller 2 för att höra ljudet. När du är klar med inställningen flyttar du markören till "Exit" och trycker på tangent 1 eller 2. Du kommer tillbaka till titelskärmen. Tryck på tangent 1 eller 2 igen, välj "Start" på start/inställningsfönstret och du är klar för att ge dig in i spelen!

Optie scherm

Hier kun je het aantal spelers waarmee je begint (maximaal 5), de tijd die je hebt per gebied (max. 6 minuten), het aantal keer dat je door mag gaan (max. 4) en het figuur (Robo of Mobo) kiezen. Druk op de R-toets om de cursor op de juiste plaats te zetten en druk dan op links of rechts om de instelling te veranderen.

Je kunt ook alle geluidseffecten uit het spel horen. Zet daarvoor de cursor naast "sound" en druk op links of rechts op de R-toets om het nummer te laten veranderen. Druk daarna op toets 1 of 2 om het geluid te horen. Als je alles goed ingesteld hebt, moet je naar "Exit" gaan en op toets 1 of 2 drukken. Je ziet dan het Titelscherm. Druk nog een keer op toets 1 of 2 en kies voor "Start". Je bent nu klaar voor actie!

Vaihtoehto-kuvaruutu

Täältä voit valita pelaajien lukumäärän, jolla haluat aloittaa pelin (maks. 5), aikamäärän, jonka sisässä sinun tulee selvittää jokainen aste (maks. 6 minuuttia), kuinka monta kertaa voit jatkaa peliä (maks. 4) ja henkilösi (Robo tai Mobo). Paina D-johdatuspainiketta, kun haluat asettaa kursorin luettelon viereen ja paina vasemmalle tai oikealle, jotta valintasi tulevat näkyviin.

Voit myös tarkistaa kaikki mahdolliset äänitehosteet, joita pelissä käytetään. Kun olet asettanut kursorin 'äänen' (Sound) viereen, paina D-johdatuspainiketta vasemmalle tai oikealle valitaksesi numeron. Paina sen jälkeen painiketta 1 tai 2, jotta voit kuulla äänen. Kun olet valmis peliolosuhteiden asetuksessa, siirrä kursori 'uloskäynnin' (Exit) viereen ja paina painiketta 1 tai 2. Otsikkokuvaruutu ilmestyy uudelleen esiin. Paina painiketta 1 tai 2 vielä yhden kerran, valitse 'aloitus' (Start) aloitus/vaihtoehto-kuvaruudusta ja nyt voit aloittaa pelin!

Screen Signals

- ① The number of players remaining. When they run out, the game ends (see *Game Over/Continue* for information on continuing play).
- ② The time in which you must pick up the remaining bits of evidence and get to the exit.
- ③ Normally, this window displays the number of items you must retrieve. Items already picked up are represented by a dollar sign. By pressing the Pause Button on your game console, you can take a look at the Map. The layout of the building you're in and the location of each remaining bit of evidence are displayed.

Bildschirm-Anzeigen

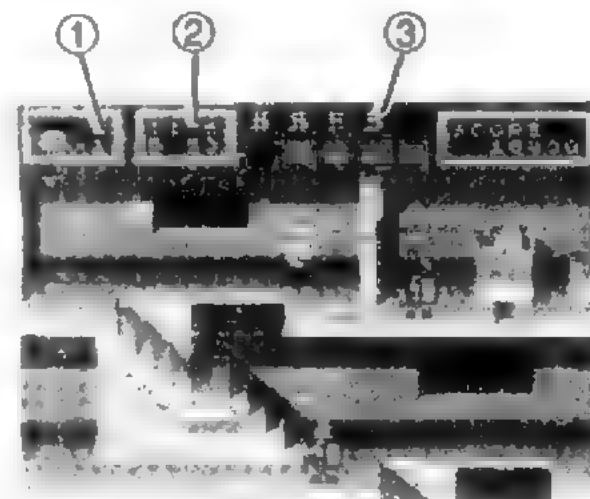
- ① Die Anzahl der übriggebliebenen Spieler. Wenn diese zur Neige gehen, endet das Spiel. (siehe *Spielende/Fortsetzung* für mehr Information über die Fortsetzung des Spiels).
- ② Die Zeit, innerhalb der Sie die Beweisstücke aufnehmen und damit zum Ausgang gelangen müssen.
- ③ Normalerweise wird in diesem Fenster die Anzahl der Gegenstände, die Sie holen müssen, angezeigt. Bereits aufgenommene Gegenstände werden durch ein Dollar-Zeichen (\$) repräsentiert. Durch Drücken der Pause-Taste Ihrer Spiel-Konsole können Sie einen Blick auf den Plan werfen. Hier sehen Sie das Layout des Gebäudes, in dem Sie sich befinden und die Stellen, an denen die restlichen Beweisstücke zu finden sind.

Signaux d'écran

- ① Le nombre de vies restantes. Lorsqu'il n'y en a plus, le jeu se termine (voir *Game Over/Continue* (jeu terminé/continuer) pour plus d'information pour continuer le jeu).
- ② Le temps dans lequel vous devez collecter les preuves restantes et atteindre la sortie.
- ③ Normalement, cette fenêtre affiche le nombre d'éléments que vous devez collecter. Les éléments déjà collectés sont représentés par un signe dollar. En appuyant sur ■ touche de pause sur la console de jeu, vous pouvez regarder la carte. La disposition de l'immeuble dans lequel vous êtes et l'emplacement de chaque preuve restante sont affichés.

Señales en pantalla

- ① El número de jugadores que te queda. Cuando se acaben los jugadores, el juego finalizará (para detalles acerca de cómo reanudar el juego, consulta la sección "*Fin del juego/reanudación*").
- ② El tiempo con que cuentas para recoger las pruebas restantes y llegar a la salida.
- ③ Normalmente, esta ventanilla indica el número de artículos que deberás recoger. Los artículos que ya hayan sido recogidos son representados por un signo dólar. Cuando quieras ver el mapa, presiona el botón de pausa en la consola de juego. El mapa te mostrará el plano del edificio en que te encuentres y la ubicación de cada prueba restante.



Segnali dello schermo

- ① Numero di vite rimaste. Quando non hai più vite il gioco è finito (per informazioni su come continuare il gioco vedere la sezione *Fine gioco/Continua*).
- ② Tempo rimasto per raccogliere le altre prove rimaste e arrivare all'uscita.
- ③ Normalmente questa finestrella mostra il numero di oggetti che devi recuperare. Gli oggetti già raccolti sono rappresentati da un dollaro. Premendo il tasto di pausa sulla console, puoi dare un'occhiata alla carta. Sono visualizzati anche la pianta dell'edificio in cui ti trovi e i locali in cui ci sono le restanti prove.

Skärmsignaler

- ① Antal spelare du har kvar. Tar de slut är spelet över (se *Game over/fortsätt spela* för information om hur du fortsätter spela).
- ② Den tid du har på dig för att hämta de återstående bevisföremålen och ta dig ut.
- ③ Normalt visar det här fönstret antalet föremål du är tvungen att leta rätt på. Föremål du redan har erövrat visas med ett dollartecken. Genom att trycka på panelens paustangent kan du ta en titt på kartan. En skiss över byggnaden du befinner dig i och placeringen för alla återstående bevisföremål visas.

Wat staat er op het scherm

- ① Aantal overgebleven spelers. Als je hier niets meer hebt, is het spel afgelopen (zie *'Einde van het Spel/Doorgaan'* voor meer informatie over doorgaan).
- ② De tijd waarbinnen je de overgebleven bewijsstukken moet verzamelen en het gebouw moet verlaten.
- ③ Normaal staan hier de bewijsstukken die je moet verzamelen. Als je een stuk pakt, verandert dat in een dollar teken. Als je op de pauzetoets op je computer drukt, zie je hier de kaart. Daarop zie je de plattegrond van de plaats waar je bent en de plaatsen van de overgebleven stukken bewijs.

Kuvaruutusignaaliit

- ① Jäljellä olevien pelaajien lukumäärä. Kun ne loppuvat, peli loppuu (ks. yksityiskohtaisempia tietoja pelin jatkamisesta kappaleesta *Peli loppuu/jatkuu*).
- ② Aika, jossa sinun täytyy poimia jäljellä olevat todistuskappaleet ja päästä uloskäyntiin.
- ③ Tämä ruutu osoittaa tavallisesti niiden esineiden lukumäärän, jotka sinun täytyy hankkia. Dollarimerkit osoittavat ne esineet, jotka ovat jo poimittuna. Voit katsoa karttaa painamalla pelikonsolissa olevaa taukopainiketta. Rakennuksen, jonka sisällä olet, piirros ja jokaisen jäljellä olevan todistuskappaleen sijainti ilmestyvät esiin.

- ④ Your current score. You get points for blasting guards and clearing stages (see *Know the Score* for more information).
 - ⑤ Mobo Bonanza. You can select your character at the Options screen (see *Options Screen*).
 - ⑥ One of the many types of guards employed by the corrupt businesses.
 - ⑦ A piece of incriminating evidence that may help to shut down the illegal businesses and prevent the Bonanzas from going to prison.
- ④ Ihre augenblickliche Punktzahl. Punkte erhalten Sie für die Beseitigung der Wachen und für die Klärung der einzelnen Stufen (mehr Information darüber: siehe *"Erreichung der Punktzahlen"*).
 - ⑤ Mobo Bonanza. Sie können Ihre Person auf dem Options-Bildschirm wählen (siehe *Options-Bildschirm*).
 - ⑥ Eine der vielen Typen von Wachen, die bei diesen finsternen Geschäften angestellt sind.
 - ⑦ Ein belastendes Beweisstück, daß möglicherweise hilft, die illegalen Geschäfte zu schließen und verhindert könnte, daß die Bonanzas ins Gefängnis müssen.
- ④ Votre score actuel. Vous marquez des points quand vous détruisez des gardes et quand vous terminez des niveaux (voir *Connaitre le score* pour plus d'information).
 - ⑤ Mobo Bonanza. Vous pouvez sélectionner votre personnage à l'écran d'options (voir *Ecran d'options*).
 - ⑥ Un des nombreux types de garde utilisés pour les affaires illégales.
 - ⑦ Une pièce à conviction qui peut aider à faire fermer les affaires illégales et éviter la prison aux frères Bonanza.
- ④ Tu puntaje actual. Obtendrás puntos por eliminar guardias y por salvar etapas (para mayor información, consulta la sección *"Puntaje"*).
 - ⑤ Mobo Bonanza. El personaje podrás seleccionarlo en la pantalla de opciones (consulta la sección *"Pantalla de opciones"*).
 - ⑥ Uno de los muchos tipos de guardias empleados por los dueños de los negocios corruptos.
 - ⑦ Una prueba incriminatoria que te puede ayudar a cerrar los negocios ilegales y evitar que los Bonanza terminen en la cárcel.



- ④ Punteggio raggiunto. Fai dei punti quando abbatti le guardie e superi la fase (per maggiori informazioni vedi la sezione *Punteggio*).
 - ⑤ Mobo Bonanza. Puoi scegliere il personaggio nello schermo delle Opzioni (vedi la sezione *Schermo delle opzioni*).
 - ⑥ Uno dei tanti tipi di guardie alle dipendenze dei laccendieri.
 - ⑦ Una prova schiacciante che può aiutarti a sconfiggere i disonesti laccendieri ed evitare che i Bonanza vadano in prigione.
- ④ Din aktuella poäng. Du får poäng när du oskadliggör vakter och klarar nivåer (se *Poäng för mer information*).
 - ⑤ Mobo Bonanza. Du kan välja rollgestalt på inställningsskärmen (se *Inställningsskärmen*).
 - ⑥ En av de många typer av vakter som jobbar för de korruperade företagen.
 - ⑦ Ett komprometterande bevisföremål som kan vara användbart när det gäller att krossa den olagliga hanteringen och rädda Bonanzabröderna från fängelse.
- ④ Jouw huidige score. Je krijgt punten voor het verslaan van bewakers en het afmaken van gebieden. (Zie 'Ken je Score' voor meer informatie).
 - ⑤ Mobo Bonanza. Je kunt je figuurtje kiezen op het Optie scherm (zie *Optie Scherm*).
 - ⑥ Dit is een bewaker die je heel veel tegen zult komen.
 - ⑦ Dit is een bewijsstuk waarmee de hele criminele organisatie Misschien opgeruimd kan worden en een 'vrijkaartje' voor de Bonanza Broertjes.
- ④ Ajankohtainen pistemääräsi. Saat pisteitä, kun tuhoat vartijoita ja selviät asteista (Ks. yksityiskohtaisempia tietoja kappaleesta *Tiedä pistemääräsi*).
 - ⑤ Mobo Bonanza. Voit valita henkilösi vaihtoehto-kuvaruudusta (ks. kappale *Vaihtoehto-kuvaruutu*).
 - ⑥ Yksi monista vartijoista, joita rikolliset liikkeet ovat palkanneet.
 - ⑦ Yksi langettavista todistuskappaleista, jotka saattavat auttaa sinua sulkemaan laittomat liikkeet ja estämään Bonanzan veljesten vangitsemisen.

All or Nothing!

The Bonanzas have ten different locations to clean out. The manager of each corrupt business has certain items that he'd rather no one knew about. Robo (or Mobo) must pick up every one of these items at each location, or the Chief of Police will surely throw the two of them behind bars!

Alles oder Nichts!

Zehn unterschiedliche Örtlichkeiten gibt es, die von den Bonanzas gesäubert werden müssen. Jeder einzelne Manager von diesen verruchten Betrieben besitzt gewisse Dinge, von denen besser niemand weiß. Robo (oder Mobo) muß jedes einzelne dieser Stücke an diesen Orten finden, ansonsten wird der Polizeichef die beiden mit Sicherheit ins Gefängnis werfen.

Tout ou rien!

Les Bonanza ont dix endroits différents à nettoyer. Le directeur de chaque affaire illégale possède certains éléments qu'il préfère garder secrets. Robo (ou Mobo) doit collecter chacun de ces éléments à chaque endroit, ou le chef de la police enverra certainement les deux frères derrière les barreaux!

¡Todo o nada!

Los Bonanza tienen que recorrer diez sitios diferentes. El jefe de cada negocio corrupto tiene ciertos artículos de cuya existencia preferiría que nadie supiera. Robo (o Mobo) deberá recoger cada uno de estos artículos en cada lugar, o de lo contrario, el Jefe de Policía los pondrá a los dos tras las rejas.

Tutto o niente!

I Bonanza devono ripulire dieci locali. Senz'altro il direttore di ogni impresa corrotta ha degli oggetti che non vorrebbe far scoprire a nessuno. Robo (o Mobo) devono raccogliere ognuno di questi oggetti in tutti i locali, altrimenti il Capo della Polizia li metterà certamente al sicuro dietro le sbarre!

Allt eller inget!

Bonanzabröderna är tvungna att göra rent hus på tio olika ställen. Chelen för varje korruperat företag har vissa föremål han helst vill behålla för sig själv. Robo (eller Mobo) måste lägga beslag på vartenda föremål på vartenda ställe, annars råder det inget tvivel om att polischelen sätter båda två bakom galler!

Alles of niets!

De Bonanza Broertjes moeten tien verschillende gebieden doorzoeken. De baas van elk gebied heeft bepaalde dingen die hij liever geheim houdt. Robo (of Mobo) moeten alle bewijsstukken in elk gebied verzamelen, want anders zal de commissaris de twee zeker opsluiten!

Kaikki tai ei mitään!

Bonanzan veljeksillä on kymmenen eri paikkaa puhdistettavana. Jokaisen rikollisen liikkeen johtajalla on tiettyjä esineitä, jotka hän mieluiten pitäisi salassa muilta ihmisiltä. Robon (tai Mobon) täytyy poimia kaikki nämä esineet jokaisesta paikasta tai muuten poliisipäällikkö heittää varmasti heidät molemmat telkien taakse!

Both Bonanzas can walk, jump and fire stun-gun pellets that temporarily immobilize enemies. The only problem is that there's a time limit imposed on you. You've got to get the goods and split before the timer runs out, or you lose one player and have to start over again.

In addition to running out of time, your character might get hit by one of the guards (some use nightsticks and others carry stun guns). You lose one player when this happens. Each time you're on the losing end of an attack, the timer is reset to the amount of time you selected at the Options screen.

Beide Bonanzas können gehen, hochspringen oder Schrot aus Ihren Betäubungspistolen abfeuern, was die Feinde vorübergehend außer Geleecht setzt. Das einzige Problem ist, daß Ihnen ein Zeitlimit auferlegt wurde. Innerhalb dieser Zeit müssen Sie die Beweisstücke herausholen. Wenn nicht, verlieren Sie einen Spieler und müssen nochmals von vorne anfangen. Zusätzlich zum Ablauf der Zeit kann es sein, daß Ihre Person von einem der Wachen getroffen wird (einige gebrauchen KO-Schläger und andere wiederum tragen Betäubungspistolen mit sich herum). Wenn dies vorkommt, verlieren Sie einen Ihrer Spieler. Jedesmal wenn Sie am Ende einer verlorenen Attacke ankommen, wird die Zeituhr auf den am Options-Bildschirm gewählten Wert zurückgesetzt.

Les deux Bonanza peuvent marcher, sauter, et tirer des balles de pistolet étourdissant qui immobilisent temporairement les ennemis. Le seul problème est la limite de temps qui vous est imposée. Vous devez prendre les objets et vous sauver avant que le temps soit écoulé, ou vous perdez un joueur et devez recommencer. En plus d'être limité dans le temps, votre personnage peut être touché par un des gardes (certains utilisent des matraques et d'autres portent des pistolets étourdissants). Vous perdez un joueur lorsque cela se produit. Chaque fois que vous perdez suite à une attaque, la minuterie est remise au temps sélectionné à l'écran d'options.

Los dos hermanos Bonanza pueden caminar, saltar y disparar balines con sus armas para inmovilizar temporalmente a sus enemigos. El único problema es que dispones de un tiempo limitado. Deberás conseguir los artículos e irte antes de que el tiempo se acabe, o de lo contrario perderás un jugador y tendrás que volver a iniciar el juego desde el principio.

Además de acabársele el tiempo, tu personaje podrá ser golpeado por uno de los guardias (algunos usan cachiporras y otros portan armas inmovilizadoras). Cuando esto suceda, perderás un jugador. Cada vez que pierdas, el temporizador será reajustado al tiempo que hayas seleccionado en la pantalla de opciones.



I due Bonanza possono camminare, saltare e sparano pallottole immobilizzanti che bloccano i nemici. L'unico problema è che hanno dei limiti. Devi raccogliere gli oggetti e squagliartela prima che finisca il tempo, altrimenti perdi una vita e devi ricominciare il gioco. Oltre allo scadere del tempo, il tuo personaggio potrebbe essere colpito da una delle guardie (alcune usano il manganello, altre pistole immobilizzanti). Quando vieni colpito perdi una vita. Ogni volta che perdi un attacco il timer torna al tempo totale che avevi preselezionato nello Schermo delle opzioni.

Båda Bonanzabröderna kan gå, hoppa och avfira bedövningskuler som tillfälligt förlamar fienden. Problemet är att du kämpar mot tiden. Du är tvungen att hämta bevisen och sticka innan tiden tar slut, annars förlorar du en spelare och blir tvungen att börja från början igen. Bortsett från risken att tiden tar slut kan din rollgestalt bli övermannad av någon av vakterna (en del använder batonger och andra är beväpnade med förlamningspistoler). Händer det förlorar du en spelare om detta händer. Varje gång du förlorar en sammanstötning återställs klockan till den tid du har valt på inställningsskärmen.

Beide Bonanza's kunnen lopen, springen en schieten met kogels die de vijanden tijdelijk uitschakelen. Het enige probleem is dat je maar een beperkte tijd hebt. Je moet alle stukken verzamelen en weer weg zijn voor de tijd op is. Als dat niet lukt, verlies je een speler en moet je helemaal opnieuw beginnen. Behalve dat de tijd op kan raken, kan je figuurtje ook nog geraakt worden door een bewaker (sommige gebruiken stokken en anderen gebruiken pistolen). Als dat gebeurt, verlies je een speler. Elke keer als je geraakt wordt, wordt de tijd weer op de van tevoren ingestelde tijd gezet.

Molemmat Bonanzan veljekset voivat kävellä, hypätä sekä laukaista tainnutus-aseen kuulia, jotka väliaikaisesti saattavat viholliset liikuntakyvyttömiksi. Ainoana ongelmana on se, että sinun on pakko toimia määrätyn aikarajan mukaisesti. Sinun täytyy ottaa tavarat ja häipyä ennenkuin aika kuluu loppuun tai muuten menetät yhden pelaajan ja sinun on aloitettava uudelleen alusta lähtien. Ajan loppumisen lisäksi joku vartijoista saattaa osua henkilöösi (jotkut käyttävät pamppuja ja muut kantavat tainnutusaseita). Menetät yhden pelaajan, jos näin käy. Joka kerta, kun olet tappiolla hyökkäyksen lopussa, ajastin asettautuu takaisin siihen alkamäärään, jonka olet valinnut vaihtoehto-kuvavuodusta.

BONUS STAGE!!!

As you clear Stages 2, 4 and 7, you get an opportunity to earn big bonus points. Bags of cold hard cash are there for the taking. As you jump from level to level trying to take them, there are two gunsights moving about, trying to get a bead on you. You have a very short amount of time in which to grab the bags. A 10,000-point bonus is awarded to you should you get all the bags. Miss even one bag, or get trapped by a gunsight, and you're outta luck!

- ① Bag of Money
- ② Mobo Bonanza
- ③ Gunsight

BONUSSTUFE!!!

Wenn Sie die Stufen 2, 4 und 7 klären, haben Sie die Gelegenheit viele Bonuspunkte zu verdienen. Da stehen Taschen mit Hartgeld herum, um mitgenommen zu werden. Während Sie von Level zu Level springen und versuchen diese Taschen mitzunehmen, werden Sie von zwei Pistolenvisieren verfolgt, die versuchen Sie aufs Korn zu nehmen. Sie haben nur sehr wenig Zeit zur Verfügung, diese Taschen zu greifen. Ein 10 000-Punktebonus wartet auf Sie, wenn es Ihnen gelingt alle Taschen da herauszuholen. Wenn nur eine Tasche fehlt oder wenn Sie ins Visier genommen wurden, ist es vorbei mit Ihrem Glück.

- ① Geldtasche
- ② Mobo Bonanza
- ③ Pistolenvisier

BONUS STAGE!!! (niveau de bonus)

Quand vous avez terminé les niveaux 2, 4 et 7, vous avez la possibilité d'avoir de gros bonus de points. Des sacs remplis d'argent vous attendent. Lorsque vous sautez de niveau en niveau en essayant de les prendre, deux mires se déplacent et essayent de vous atteindre. Vous avez très peu de temps pour prendre les sacs. Un bonus de 10 000 points vous est accordé si vous prenez tous les sacs. Ratez un sac, ou faites vous prendre par une mire, et c'est terminé!

- ① Sac d'argent
- ② Mobo Bonanza
- ③ Mire

ETAPA DE BONIFICACION

Cuando salves exitosamente las etapas 2, 4 y 7, se te dará la oportunidad de ganar puntos adicionales. En esta etapa habrá bolsas con dinero contante y sonante esperando ser recogidas. Cuando saltes de nivel en nivel tratando de cogerlas, habrá dos miras de rifle tratando de apuntarte. Dispondrás de muy poco tiempo para coger las bolsas. Si logras coger todas las bolsas, obtendrás una bonificación de 10.000 puntos. Si pierdes sólo una bolsa, o si te dejas atrapar por una mira, ¡estarás perdido!

- ① Bolsa de dinero
- ② Mobo Bonanza
- ③ Mira de rifle

FASE BONUS!!!

Quando superi le fasi 2, 4 e 7, hai la possibilità di guadagnare molti punti bonus. Ti aspettano borse piene di denaro sonante. Quando salti da un livello all'altro per cercare di prenderle, sei rincorso da due sentinelle che cercano di colpirti. Hai pochissimo tempo per raccogliere le borse. Se le raccogli tutte guadagni 10.000 punti di bonus. Perdi anche una sola borsa, oppure fatti raggiungere da una sentinella, e sei finito!

- ① Borsa piena di soldi
- ② Mobo Bonanza
- ③ Sentinella

BONUSNIVÅ!!!

När du har klarat nivåerna 2, 4 och 7 får du chansen att tjäna stora bonuspoäng. Vålfyllda säckar med hårdvaluta väntar på att du ska lägga beslag på dem. Medan du hoppar från nivå till nivå jagas du av två kikarsikten som försöker få dig på kornet. Du har inte lång tid på dig att hämta säckarna. Får du tag i alla säckarna får du en bonus på 10 000 poäng. Missar du en enda säck, eller blir upphunnen av ett av siktena är loppet kort!

- ① Pengasäck
- ② Mobo Bonanza
- ③ Kikarsikte

BONUS GEBIED!!!

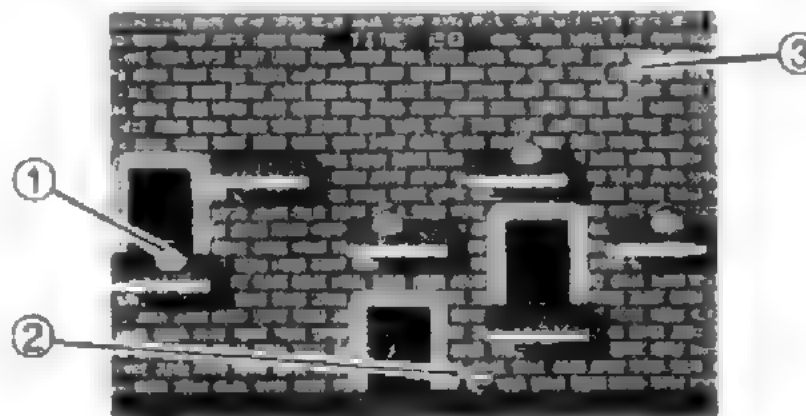
Als je de gebieden 2, 4 en 7 algemaakt hebt, krijg je een kans om extra punten te verdienen. Zakken met geld liggen zomaar voor het oprapen. Terwijl je van verdieping naar verdieping springt, moet je ze proberen op te rapen. Er bewegen ook twee vizieren over het scherm die jou willen raken. Je hebt maar een korte tijd om de zakken te pakken. Je krijgt zelfs nog 10 000 extra punten als je alle zakken weet te pakken. Als je een zak mist of geraakt wordt door een vizier, is het uit met de pret.

- ① Zak geld
- ② Mobo Bonanza
- ③ Vizier

LISÄPISTEIDEN ASTE!!!

Kun selviät asteista 2, 4 ja 7, saat mahdollisuuden ansaita suuret lisäpisteet. Suuret rahasäkit odottavat siellä noutajaansa. Kun hypit tasosta tasoon ja yrität ottaa niitä, läheisyydessäsi liikkuu kaksi tarkka-ampujaa, jotka yrittävät saada sinut jyväsimeen. Sinulla on erittäin vähän aikaa rahasäkkien ottamiseen. Jos saat kaikki rahasäkit, palkintona on 10 000 lisäpistettä. Jos menetät yhdenkin säkin tai joudut tarkka-ampujan ansaan, onni ei enää suosi sinua!

- ① Rahasäkki
- ② Mobo Bonanza
- ③ Tarkka-ampuja



Out of Business!

Here's a list of the bits of proof the Bonanza Bros. must collect from each of the locations:

LOCATION	EVIDENCE	QUANTITY
Bank	Safe	1
	Bundle of Cash	2
Mansion	Necklace	2
	Trophy	2
Casino	Safe	2
	Money Bag	3
Mint	Plates	3
	Ink	3
Department Store	Safe	2
	Liquor	2
	Television	1
	Overcoat	1
Jewelry Store	Necklace	2
	Purse	2
	Gold Bars	2
Laboratory	Briefcase	4
	Circuit Board	2
	Floppy Disc	2
Antique Store	Helmet	2
	Clock	2
	Bowl	3
Art Gallery	Sculpture A	1
	Sculpture B	1
	Painting A	2
	Painting B	2
Pyramid	Treasure Chest	3
	King Tut Bust	1
	Shield	2
	Figurine	2
	Crown	2

Raus aus dem Geschäft!

Hier ist eine Liste der Beweisstücke, welche die Gebrüder Bonanza in jeder der Örtlichkeiten zusammensuchen muß:

ÖRTLICHKEIT	BEWEISSTÜCK	ANZAHL
Bank	Safe	1
	Geldbündel	2
Wohnhaus	Halsband	2
	Trophäe	2
Casino	Safe	2
	Geldtasche	3
Falschgeld-Druckerei	Druckplatten	3
	Tinte	3
Warenhaus	Safe	2
	Schnaps	2
	Fernsehapparat	1
	Überrock	1
Juweliergeschäft	Halsband	2
	Geldbörse	2
	Goldbarren	2
Labor	Aktenkoffer	4
	Leiterplatte	2
	Floppy-Disk	2
Antiquitäten-geschäft	Helm	2
	Uhr	2
	Schüssel	3
Kunstgalerie	Skulptur A	2
	Skulptur B	2
	Gemälde A	2
	Gemälde B	2
Pyramide	Schatztruhe	3
	König Tut's Büste	1
	Schild	2
	Figur	2
	Krone	2

Liste des objets!

Voici une liste des preuves que les frères Bonanza doivent collecter à chaque endroit:

ENDROIT	PREUVE	QUANTITÉ
Banque	Coffre-fort	1
	Liasse de billets	2
Manoir	Collier	2
	Trophée	2
Casino	Coffre-fort	2
	Sac d'argent	3
Atelier	Plaques	3
	Encre	3
Grand magasin	Coffre-fort	2
	Liqueur	2
	Télévision	1
	Pardessus	1
Bijouterie	Collier	2
	Bourse	2
	Lingots d'or	2
Laboratoire	Mallette	4
	Circuit imprimé	2
	Disquette	2
Antiquaire	Casque	2
	Horloge	2
	Boî	3
Galerie d'art	Sculpture A	2
	Sculpture B	2
	Peinture A	2
	Peinture B	2
Pyramide	Trésor	3
Buste de	Toutankhamon	1
	Bouclier	1
	Figurine	2
	Couronne	2

Artículos para recolectar

Esta es una lista de las pruebas que los hermanos Bonanza deberán recolectar en cada uno de los lugares:

LUGAR	EVIDENCIA	CANTIDAD
Banco	Caja de caudales	1
	Fajo de dinero	2
Mansión	Collar	2
	Trofeo	2
Casino	Caja de caudales	2
	Bolsa de dinero	3
Casa de moneda	Placas	3
	Tinta	3
Almacén	Caja de caudales	2
	Licor	2
	Televisión	1
	Abngo	1
Joyería	Collar	2
	Bolso	2
	Barras de oro	2
Laboratorio	Portafolio	4
	Tablero de circuitos	2
	Disco flexible	2
Tienda de antigüedades	Casco	2
	Reloj	2
	Tazón	3
Galería de arte	Escultura A	2
	Escultura B	2
	Pintura A	2
	Pintura B	2
Pirámide	Baúl con tesoros	3
	Busto del Rey Tut	1
	Escudo	2
	Figura	2
	Corona	2

Fuori dalla circolazione!

Eccoti un elenco delle prove che i fratelli Bonanza devono raccogliere in ogni locale:

LOCALE	PROVA	QUANTITÀ
Banca	Cassaforte	1
	Mazzetta di dollari	2
Villa	Collana	2
	Trofeo	2
Casinò	Cassaforte	2
	Borsa per i soldi	3
Zecca	Cliché	3
	Inchiostro	3
Supermercato	Cassaforte	2
	Liquore	2
	Televisione	1
	Soprabito	1
Gioielleria	Collana	2
	Borsetta	2
	Lingotti d'oro	2
	Cartolina	4
Laboratorio	Circuiti	2
	Floppy Disc	2
Antiquario	Elmetto	2
	Orologio	2
	Bocchia	3
	Scultura A	2
Galleria d'arte	Scultura B	2
	Dipinto A	2
	Dipinto B	2
	Cassa del tesoro	3
Piramide	Busto di Re	
	Tutankamen	1
	Scudo	2
	Statuetta	2
	Corona	2

Stoppa svindlarna!!

Här är en lista på de olika bevisen Bonanzabröderna måste stjäla från varje ställe:

PLATS	BEVIS	ANTAL
Bank	Kassaskåp	1
	Sedelbunt	2
Hemgård	Halsband	2
	Pokal	2
Casino	Kassaskåp	2
	Säck med pengar	3
Tryckeri	Tryckplåt	3
	Bläck	3
Varuhus	Kassaskåp	2
	Sprit	2
	TV	1
	Överrock	1
Juvellerare	Halsband	2
	Handväska	2
	Guldsticka	2
	Portfölj	4
Laboratorium	Kretskort	2
	Floppy Disc	2
Antikhandel	Hjälm	2
	Klocka	2
	Skål	3
	Skulptur A	2
Konstgalleri	Skulptur B	2
	Tavla A	2
	Tavla B	2
	Tavla C	2
Pyramid	Skattkista	3
	Tutanchamons	
	byst	1
	Sköld	2
	Statyett	2
	Krona	2

Einde van de operatie!

Hier is een lijst met de bewijsstukken die de Bonanza Broertjes moeten verzamelen in elk gebied:

GEBIED	BEWIJSSTUK	AANTAL
Bank	Kluis	1
	Stapel geld	2
Landhuis	Ketting	2
	Trolee	2
Casino	Kluis	2
	Geldzak	3
Fabriek	Platen	3
	Inkt	3
Warenhuis	Kluis	2
	Drank	2
	Televisie	1
	Jas	1
Juwelier	Ketting	2
	Tas	2
	Goudstaven	2
	Koffer	4
Laboratorium	Schakelbord	2
	Floppy Disk	2
Antiek winkel	Helm	2
	Klok	2
	Schaal	3
	Beeld A	2
Kunst galerij	Beeld B	2
	Schilderij A	2
	Schilderij B	2
	Schatkist	3
Piramide	Koning Tut	
	borstbeeld	1
	Schild	2
	Beeldje	2
	Kroon	2

Pois liike-elämästä!

Ohessa seuraa lista todistuskappaleista, jotka Bonanzan veljekset täytyy hankkia jokaisesta paikasta.

PAIKKA	TODISTE	MAÄRÄ
Pankki	Kassakaappi	1
	Suuri rahasumma	2
Suuri asuinrakennus	Kaulakoru	2
	Pokaali	2
Kasino	Kassakaappi	2
	Rahasäkki	3
Rahapaja	Laatat	3
	Painomusta	3
Tavaratalo	Kassakaappi	2
	Välihuoma	2
	Televisio	1
	Päätystakki	1
Jalokiviliike	Kaulakoru	2
	Kukkaro	2
	Kultaharkot	2
	Salkku	4
Laboratorio	Piirilevy	2
	Tietolevy	2
Antikkiliike	Kypärä	2
	Kello	2
	Malja	3
	Patsas A	2
Taidegalleria	Patsas B	2
	Maalaus A	2
	Maalaus B	2
	Aarrearkku	3
Pyramidi	Kuningas	
	Tutin rintakuva	1
	Kilpi	2
	Pieni veistokuva	2
	Kruunu	2

Know the Score

While you're guiding one of the Bonanzas through the various locations gathering evidence, you can rack up quite a score. Points are awarded for downing enemy guards and retrieving individual bits of proof. Any time remaining after you clear a stage is converted into points as well. Add these figures to the possible 10,000 point bonus available after stages 2, 4 and 7, and you can reach an incredible score!

Erreichung der Punktzahlen

Während Sie einen der Bonanzas durch die unterschiedlichen Örtlichkeiten führen, um Beweisstücke einzusammeln, können Sie Ihren Punktestand auffüllen. Punkte erhalten Sie für die Erledigung von feindlichen Wachen und für das Herausholen der einzelnen Beweisstücke. Zeit, die nach der Klärung einer Örtlichkeit noch übrig bleibt, wird in Punkte konvertiert. Wenn Sie diese Zahlen zu den möglichen 10 000 Bonuspunkten addieren, die jeweils nach Klärung der Örtlichkeiten 2, 4 und 7 zur Verfügung stehen, dann können Sie einen unglaublichen Punktestand erreichen.

Connaître le score

Pendant que vous dirigez un des Bonanza dans les différents endroits à la recherche de preuves, vous pouvez augmenter votre score. Des points sont accordés pour abattre les gardes ennemis et collecter les pièces de preuve. Le temps restant après avoir terminé un niveau est converti en points. Ajoutez ces points aux 10 000 points de bonus disponibles après les niveaux 2, 4 et 7, et vous pouvez atteindre un score incroyable!

Puntaje

Guiando a uno de los Bonanza por los diversos lugares para reunir evidencia, podrás acumular un puntaje considerable. Obtendrás puntos por derribar guardias enemigos y por reunir pruebas. El tiempo que te sobre después de salvar una etapa, también será convertido en puntaje. Suma estas cifras a los 10.000 puntos de bonificación que puedes obtener después de las etapas 2, 4 y 7, ¡y podrás alcanzar un puntaje increíble!

Punteggio

Mentre stai guidando uno dei Bonanza per i vari locali alla ricerca delle prove, puoi fare dei punti. Guadagni dei punti quando abbatti le guardie nemiche e raccogli delle singole prove. Anche il tempo che rimane dopo che hai ultimato una fase viene convertito in punto. Se aggiungi queste cifre ai 10.000 punti di bonus che puoi guadagnare dopo le fasi 2, 4 e 7, puoi arrivare a punteggi incredibili!

Poäng

När du styr en av Bonanzabröderna genom de olika ställena på jakt efter bevis kan du komma upp i en rätt hög poäng. Du får poäng när du oskadliggör fiendens vakter och varje gång du får tag i ett bevislöremål. All tid som återstår när du har klarat en nivå förvandlas också till poäng. Lägg ihop den poängen med chansen till 10 000 bonuspoäng efter nivåerna 2, 4 och 7, och du kan komma upp i en otrolig poäng!

Ken je score

Terwijl je één van de Bonanza Broertjes door de gebieden helpt, op zoek naar de stukken, kun je een heleboel punten verzamelen. Je krijgt punten voor het uitschakelen van bewakers en het vinden van bewijsstukken. Je krijgt ook punten als je tijd overhoudt nadat je de stukken hebt verzameld. Als je bij deze punten ook nog de 10 000 bonuspunten teit die je kunt verdienen in de bonusrondes na de gebieden 2, 4 en 7, heb je al snel een reuze hoge score!

Tiedä pistemääräsi

Kun opastat jompaa kumpaa Bonanzan veljestä eri paikkoihin ja keräät todistusaineistoa, voit kasata itsellesi melkoisen pistemäärän. Pisteitä tulee vihollisvartijoiden voittamisesta sekä yksittäisten todistuskappaleiden hankkimisesta. Jos sinulle jää aikaa jäljelle jonkin asteen selviämisen jälkeen, myös aikamäärä muuntuu pisteiksi. Lisää nämä numerot mahdollisiin 10 000 lisäpisteisiin, jotka ovat saatavissa asteiden 2, 4 ja 7 jälkeen ja voit saavuttaa uskomattoman pistemäärän!

Game Over/Continue

When you've lost all your players (selected at the Options screen), the game ends. You can continue if you have any credits remaining. The Continue box appears in the center of the Information window. To keep playing, make sure that "Yes" appears and press Button 2. To start over from the beginning, press the D-Button up or down to make "No" appear. The number of times you can continue depends on your selection at the Options screen.

Spielende/Fortsetzung

Wenn Sie alle Spieler verloren haben, die Sie am Options-Bildschirm gewählt haben, dann ist das Spiel beendet. Wenn Sie noch irgendwelche Spielguthaben besitzen, können Sie das Spiel fortsetzen. Das Fortsetzungsfeld (CONTINUE) erscheint im Zentrum des Informationsfensters. Um weiterzuspielen, stellen Sie sicher, daß "Yes" erscheint und drücken Taste 2. Um vom Beginn an zu starten, drücken Sie die D-Taste oben oder unten, damit "No" erscheint. Die Anzahl, wie oft Sie fortsetzen können, hängt von der Menge ab, die Sie am Options-Bildschirm vorgegeben hatten.

Game Over/Continue (jeu terminé/continuer)

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies (sélectionnées à l'écran d'options), le jeu se termine. Vous pouvez continuer s'il vous reste des crédits. La case Continue apparaît au milieu de la fenêtre d'information. Pour continuer à jouer, assurez-vous que 'Yes' (oui) apparaît et appuyez sur le Bouton 2. Pour recommencer dès le début, appuyez sur la touche D vers le haut ou vers le bas pour faire apparaître 'No' (non). Le nombre de fois que vous pouvez continuer dépend de votre sélection à l'écran d'options.

Fin del juego/ reanudación

Cuando hayas perdido todos tus jugadores (seleccionados en la pantalla de opciones), el juego finalizará. Podrás continuar el juego si aún te quedan créditos. La caja de continuar (Continue) aparecerá en el centro de la ventanilla de información (Information). Para seguir jugando, asegúrate de que la palabra "Yes" (sí) sea exhibida y presiona el botón 2. Si deseas reiniciar el juego desde el principio, presiona la parte superior o inferior del botón D para hacer que la palabra "No" sea exhibida. El número de veces que puedas reanudar el juego dependerá de tu selección en la pantalla de opciones (Options).



Fine Gioco/Continua

Quando hai perso tutti le vite (preimpostate nello Schermo delle opzioni), il gioco finisce. Se ti sono rimasti delle riserve puoi continuare a giocare. La casellina Continua appare al centro della finestrella delle Informazioni. Per continuare il gioco, assicurati che appaia 'Sì' e premi il tasto 2. Per ricominciare dall'inizio, premi il tasto D verso l'alto o il basso per far apparire 'No'. Il numero di volte che ti è concesso continuare dipende dalla impostazione prescelta nello Schermo delle opzioni.

Game Over/fortsätt spela

Förklarar du alla dina spelare (välj dem på inställningsskärmen) är spelet slut. Du kan fortsätta om du har spel kvar. Fortsättningsboxen (Continue) visas i mitten av informationsfönstret. Kontrollera att "Yes" visas och tryck på tangent 2 om du vill fortsätta. Vill du börja om trycker du uppåt eller nedåt på D-tangenten så att "No" visas. Antalet gånger du kan fortsätta beror på ditt val på inställningsskärmen.

Einde van het spel / doorgaan

Als je alle spelers hebt verloren (het aantal dat je op het optie scherm koos), is het spel afgelopen. Je kunt nog doorgaan als je nog credits hebt. Je ziet dan in het midden van het informatie scherm een 'Continue' box verschijnen. Als je door wilt spelen, moet je kiezen voor 'Yes' en op toets 2 drukken. Als je weer helemaal bij het begin wilt beginnen, moet je zorgen dat je er 'No' hebt staan. Het aantal keren dat je door kunt gaan kun je instellen op het optie scherm.

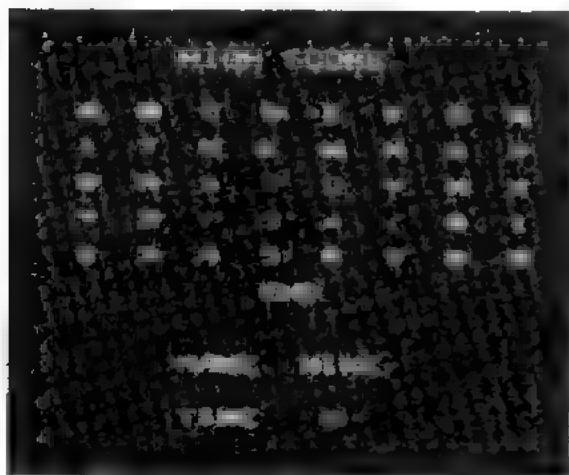
Peli loppuu/jatkuu

Jos olet menettänyt kaikki pelaajasi (jotka ovat valittu vaihtoehtokuva-ruudusta), peli loppuu. Voit kuitenkin jatkaa peliä, jos sinulla on jäljellä jotain luottoa. Jatkon kehysruutu ilmestyy tietojen ruudun keskiosaan. Jos haluat jatkaa peliä, varmista, että 'kyllä' (Yes) ilmestyy esiin ja paina painiketta 2. Paina D-johdatuspainiketta ylös tai alas, jotta 'ei' (No) ilmestyy esiin, kun haluat aloittaa pelin alusta lähtien. Kuinka monta kertaa sinulla on mahdollisuus jatkaa peliä riippuu valinnastasi, jonka teet vaihtoehtokuva-ruudussa.

High Score Screen

Your score is reset each time you lose all of your players and use one credit. If the score was high enough, you can enter your initials on the High Score Screen at the end of the game.

After you've expended all your available credits, the "Game Over" screen appears, followed by a character grid. Move the marker to the character you wish to enter and press Button 2. Notice that the character you entered appears at the bottom of the screen. Press Button 1 to erase a mistake. You can enter as many as four characters. When you're finished, move the marker to End and press Button 2. You'll see each of your scores that was good enough to be displayed (as many as five different totals)!



Ergebnis-Bildschirm

Ihr Punktestand wird jedesmal zurückgesetzt, wenn Sie alle Ihre Spieler verloren haben und eines Ihrer Spielguthaben aufbrauchen. Wenn der Punktestand hoch genug ist, können Sie am Ende eines jeden Spiels Ihre Initialen auf dem Ergebnis-Bildschirm eintragen.

Wenn Sie alle Ihre Guthaben verbraucht haben, erscheinen nach dem Spiel-Ende-Bildschirm (GAME OVER) Zeichen in einem Liniengitter. Bewegen Sie die Markierung auf das Zeichen, daß sie eingeben wollen und drücken Taste 2. Beachten Sie, daß das ausgewählte Zeichen unten am Bildschirm erscheint. Um eine Fehleingabe zu löschen, drücken Sie Taste 1. Sie können damit bis zu vier Zeichen eingeben. Wenn Sie fertig sind, bewegen Sie die Markierung auf "End" und drücken Taste 2. Bis zu maximal fünf Ihrer Punktzahlen, sofern Sie hoch genug waren, werden angezeigt.

Menu des meilleurs scores

Votre score est remis à zéro chaque fois que vous perdez toutes vos vies et que vous utilisez un crédit. Si le score était assez élevé, vous pouvez entrer vos initiales à l'écran des meilleurs scores à la fin du jeu.

Après avoir épuisé tous vos crédits disponibles, l'écran "Game Over" (jeu terminé) apparaît, suivi par une grille de caractères. Déplacez le curseur sur le caractère que vous désirez entrer et appuyez sur le Bouton 2. Remarquez que le caractère entré apparaît en bas de l'écran. Appuyez sur le Bouton 1 pour corriger une erreur. Vous pouvez entrer jusqu'à quatre caractères. Lorsque vous avez terminé, déplacez le curseur sur End (fin) et appuyez sur le Bouton 2. Vous verrez chacun de vos scores suffisamment élevés pour être affichés (jusqu'à cinq scores différents au total)!

Pantalla de puntaje máximo

Tu puntaje será puesto en cero cada vez que pierdas todos tus jugadores y uses un crédito. Si has obtenido un puntaje lo suficientemente alto, podrás ingresar tus iniciales en la pantalla de puntaje máximo (High Score) al final del juego.

Una vez que hayas gastado todos tus créditos disponibles, la pantalla de fin del juego (Game Over) aparecerá, seguida de una rejilla con los personajes. Coloca el cursor en el personaje que deseas ingresar, y presiona el botón 2. El personaje que selecciones aparecerá en la parte inferior de la pantalla. Presiona el botón 1 para corregir errores. Podrás ingresar cuatro personajes como máximo. Cuando hayas finalizado, coloca el cursor en End (fin) y presiona el botón 2. Verás los mejores puntajes que hayas obtenido (hasta cinco totales diferentes).

Schermo dei punteggi

Il tuo punteggio viene azzerato ogni volta che perdi tutte le vite e usi una riserva. Se il punteggio è veramente buono, puoi inserire le tue iniziali nello Schermo dei punteggi alla fine del gioco.

Dopo che hai sfruttato tutti le riserve a tua disposizione appare lo schermo 'Fine Gioco', seguito da un elenco di personaggi. Sposta il cursore sul personaggio che desideri e premi il tasto 2. Nota bene che il personaggio che hai prescelto appare nella parte inferiore dello schermo. Se ti sei sbagliato, premi il tasto 1. Quando hai finito, sposta il cursore su Fine e premi il tasto 2. Potrai poi vedere i tuoi punteggi migliori (fino a 5 punteggi diversi)!



Rekordsskärm

Din poäng nollställs varje gång du förlorar alla dina spelare och gör slut på ett spel. Var din poäng tillräckligt hög kan du skriva in dina initialer på rekordskärmen när spelet är slut.

Gör du slut på alla spel visas "Game Over"-skärmen, följd av en teckentabell. Flytta markören till det tecken du vill skriva in och tryck på tangent 2. Lägg märke till att det tecken du väljer visas längst ner på skärmen. Tryck på tangent 1 om du gör fel. Du kan välja upp till fyra tecken. Flytta markören till "End" och tryck på tangent 2 när du är klar. Du ser alla resultat som var tillräckligt bra för att visas (upp till fem olika totalresultat!)

Hoogste score scherm

Je score wordt weer op nul gezet als je alle spelers verloren hebt en een credit gebruikt. Als je score hoog genoeg was, mag je je naam aan het eind van het spel op het hoogste score scherm zetten.

Nadat je al je credits hebt gebruikt, zie je het Game Over scherm, gevolgd door een karakter set. Zet de cursor bij de letter die je neer wilt zetten en druk op toets 2. Je ziet die letter dan aan de onderkant van het scherm. Druk op toets 1 om een fout uit te wissen. Je kunt maximaal vier letters invoeren. Als je klaar bent moet je de cursor bij 'End' zetten en op toets 2 drukken. Je ziet dan jouw vijf beste scores (met een maximum van vijf).

Korkeiden pisteiden kuvaruutu

Pistemääräsi palautuu nollaan joka kerta, kun menetät kaikki pelaajasi ja käytät yhden luoton. Jos pistemäärä tulee tarpeeksi suureksi, voit kirjoittaa nimikirjaimesi korkeiden pisteiden kuvaruutuun pelin lopussa.

Kun olet kuluttanut kaikki saamasi luotot, kuvaruutu pelin loppumisesta (Game Over) ilmestyy esiin, jonka jälkeen seuraa kirjainmerkkiniistikko. Siirrä kursori sen kirjainmerkin kohdalle, jonka haluat kirjoittaa ja paina painiketta 2. Ota huomioon, että se kirjainmerkki, jonka olet kirjoittanut, ilmestyy kuvaruudun alaosaan. Paina painiketta 1, jos haluat poistaa virheen. Voit kirjoittaa enintään neljä kirjainmerkkiä. Kun olet valmis, siirrä kursori lopun kohdalle (End) ja paina painiketta 2. Voit nähdä jokaisen pistemääräsi, jotka olivat tarpeeksi suuria ilmestyäkseen näyttöön (enintään viisi eri kokonaispistemäärää)!

Stayin' Alive

- Check the map before you begin playing a stage. Make a plan of attack. You want to get all the items and get out as quickly as possible!
- Some enemies carry nightsticks, and some fire stun-guns. The meanest ones are protected by armor. The best way to put the tougher guards down is to run toward them, wait until they're about to fire or swing their weapon, and then jump over them and get them from behind with ■ stun pellet.
- Watch out for the stair overhangs. If an enemy is approaching, turn around and let him chase you into ■ clear area. If you get under the overhang and try to jump over a guard, you're gonna have a monster headache!

Überleben

- Prüfen Sie zuerst den Plan der Stufe, bevor Sie mit dem Spiel beginnen und machen Sie sich dann einen Plan wie Sie alle Gegenstände aufsammeln und so schnell wie möglich wieder heraus kommen.
- Einige der Feinde tragen KO-Schläger und andere feuern mit Betäubungspistolen. Die gemeinsten schützen sich mit einer Rüstung. Der beste Weg, die kräftigeren Wachen umzulegen, ist, zu warten bis sie bereit sind, zu feuern oder ihren KO-Schläger schwingen, dann über sie weg zu springen, um sie von hinten mit einem Betäubungsschuß zu erwischen.
- Achten Sie auf überhängende Treppen. Wenn einer der Feinde angreift, lassen Sie sich von ihm auf einen freien Platz jagen, den falls Sie unter solch einem Überhang versuchen, über den Feind zu springen, handeln Sie sich Monster-Kopfschmerzen ein!

Rester en vie

- Vérifiez la carte avant de commencer à jouer dans un niveau. Préparez un plan d'attaque. Vous voulez prendre tous les objets et vous sauver aussi vite que possible!
- Certains ennemis portent des matraques, et d'autres tirent avec des pistolets étourdissants. Les plus redoutables sont protégés par une armure. Le meilleur moyen d'abattre les gardes les plus difficiles est de courir vers eux, attendre qu'ils se préparent à tirer ou à utiliser leur arme, puis sauter au dessus d'eux et les avoir par derrière avec une balle étourdissante.
- Faites attention aux surplombs d'escalier. Si un ennemi s'approche, faites demi-tour et laissez-vous chasser dans une zone vide. Si vous êtes sous un surplomb et que vous essayez de sauter au dessus d'un garde, vous aurez un mal de tête monstrueux!

Para permanecer con vida

- Consulta el mapa antes de iniciar una etapa. Haz un plan de ataque. Tú quieres recolectar todos los artículos e irte lo más rápido posible.
- Algunos enemigos llevan cachiporras y otros portan armas inmovilizadoras. Los más débiles están protegidos por armaduras. La mejor manera de derribar a los guardias más rudos es correr hacia ellos, esperar hasta que estén a punto de disparar ■ arrojar su arma, y saltar luego sobre ellos para derribarlos por detrás con un balín inmovilizador.
- Ten cuidado con el techo cuando estés en las escaleras. Cuando un enemigo se acerque, da la vuelta y deja que te persiga hasta un área despejada. Si intentas saltar sobre un guardia mientras estás en las escaleras, quedarás con un terrible dolor de cabeza.

Suggerimenti per sopravvivere

- Controlla la carta prima di iniziare una fase. Prepara un piano di attacco. Devi raccogliere tutti gli oggetti e uscire il più rapidamente possibile!
- Alcuni nemici sono muniti di manganello, e altri sparano pallottole immobilizzanti. I più vili sono protetti da una corazza. Il modo migliore per sconfiggere le guardie più feroci è quello di aspettare che si preparino a sparare o scagliare la loro arma e poi saltargli addosso e colpirli alle spalle con una pallottola immobilizzante.
- Fai attenzione alle scale sporgenti. Se un nemico si sta avvicinando, spostati e fatti inseguire in una zona libera. Se rimani sotto la sporgenza e salti addosso ad una guardia potresti ritrovarti con un terribile mal di testa!

Håll dig vid liv

- Titta på kartan innan du börjar spela på de olika nivåerna. Gör upp en anfallsplan. Du måste lägga beslag på alla bevisföremålen och sticka så fort som möjligt!
- En del fiender är beväpnade med batonger och andra med förlamningspistoler. De grymmaste är skyddade bakom pansar. Bästa sättet att komma åt de tuffaste vakterna är att springa mot dem, vänta tills de är på väg att trycka av eller svinga sitt vapen och sen hoppa över dem och ge dem en bedövningskula i ryggen.
- Håll utkik efter trappöverhäng. Snurra runt om en fiende närmar sig och låt honom jaga dig ut på öppen mark. Kommer du in under överhängen och försöker kasta dig över vakten får du fruktansvärt ont i huvudet!

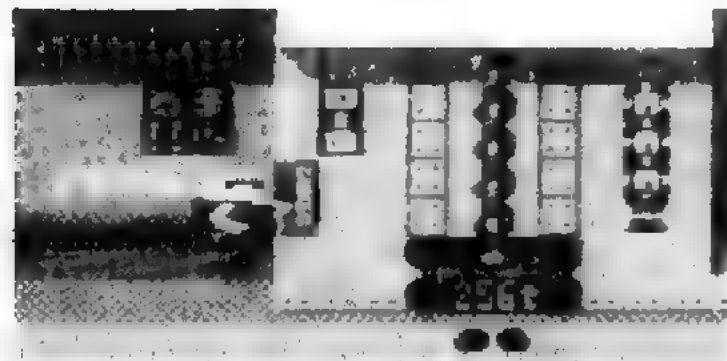
In leven blijven

- Kijk eerst goed op de kaart voor je een gebied binnengaat. Maak een aanvalsplan. Je moet de stukken zo snel mogelijk vinden en dan snel weer wegwezen.
- Sommige vijanden hebben stokken en anderen hebben pistolen. De gemeenste van allemaal hebben zelfs schilden. De beste manier om de sterksten te verslaan, is door snel op ze af te lopen, wachten tot ze willen gaan slaan of schieten, over ze heen te springen en ze van achteren te verslaan.
- Kijk uit in de trappenhuisen. Als er daar een vijand aankomt, moet je je omdraaien en hem meelokken naar een open ruimte. Als je namelijk onder de trappen over hem heen wilt springen, krijg je snel een zware hoofdpijn!

Hengissä säilyminen

- Tarkista kartta, ennenkuin aloitat pelaamaan jossain asteessa. Suunnittele hyökkäys. Sinun täytyy hankkia kaikki esineet ja päästä pois niin nopeasti kuin mahdollista!
- Jotkut vihollisistasi kantavat pamppuja mukanaan ja jotkut laukaisevat tainnutusaseita. Pahimmat pitävät suojanaan kilpeä. Kovimmat vartijat voitat parhaiten niin, että juokset heitä kohden, odotat siihen saakka, kunnes he aikovat ampua tai heittää aseensa ja hyppäät sen jälkeen heidän päälle ja tuhoat heidät takaapäin tainnutuspaukulla.
- Varo portaiden ulkonemia. Jos joku vihollisista lähestyy sinua, käänny ympäri ja anna hänen ajaa sinua takaa johonkin selvään alueeseen saakka. Jos joudut ulkoneman alapuolelle ja yrität hypätä vartijan päälle, saat taatusti kovan päänsäryn!

- The Bonanza Bros. are generally quicker and more mobile than any of the enemies. Use this to your advantage by moving to the front and back of the screen often. Combining these movements with a lot of well-timed jumps should keep you out of danger!
- Turn enemies into pancakes! In certain areas, there are compacting machines. Move your character next to the red button, press the D-Button so that he's facing it and press Button 1. You may have to lure the guard into position. THUD! And he ain't no guard no more, no more...
- Die Gebrüder Bonanza sind gewöhnlich schneller und beweglicher als irgendeiner der Feinde. Verwenden Sie diesen Vorteil, indem Sie sich öfters nach vorne oder hinten auf dem Bildschirm bewegen. Wenn Sie diese Bewegungen mit einer Menge zeitlich gut abgestimmter Sprünge kombinieren, können Sie sich außer Gefahr halten.
- Machen Sie Pfannkuchen aus den Feinden! In gewissen Bereichen stehen Pressen. Bringen Sie Ihre Person in die Nähe der roten Taste. Drücken Sie die D-Taste, so daß er davorsteht und drücken Taste 1. Möglicherweise müssen Sie den Feind erst in diese Position locken. "Burns" und da gibt es diesen Wachmann nicht mehr, nicht mehr...
- Les frères Bonanza sont généralement plus rapides et plus mobiles que les ennemis. Utilisez cela à votre avantage en vous déplaçant souvent à l'avant ou à l'arrière de l'écran. En combinant ces mouvements avec beaucoup de sauts bien minutés vous devriez rester hors de danger!
- Transformez vos ennemis en crêpes! Dans certaines zones, il y a des machines à compression. Déplacez votre personnage à côté du bouton rouge, appuyez sur la touche D de manière à ce qu'il soit face à lui et appuyez sur le Bouton 1. Vous pouvez avoir besoin d'immobiliser le garde. BOUM! Et il n'y a plus de garde...
- Los hermanos Bonanza generalmente son más rápidos y ágiles que cualquiera de sus enemigos. Aprovecha esta ventaja moviéndote frecuentemente a la parte delantera y trasera de la pantalla. Si combinas estos movimientos con saltos bien coordinados, te mantendrás fuera de peligro.
- ¡Haz trizas a los enemigos! En ciertas áreas hay máquinas trituradoras. Coloca a tu personaje cerca del botón rojo, presiona el botón D para que quede de cara hacia el mismo, y presiona el botón 1. Tendrás que atraer al guardia a la posición correcta. ¡PAFI y ya te habrás deshecho del guardia...



- Normalmente i fratelli Bonanza sono più veloci e più mobili di tutti i loro nemici. Sfrutta questa proprietà per sportarti spesso avanti e indietro nello schermo. Coordinando i tuoi movimenti e saltando al momento giusto sarai fuori pericolo!
- Riduci in polpette i tuoi nemici! In alcune zone ci sono macchine tritauomini. Sposta il tuo personaggio vicino al tasto rosso, premi il tasto D in modo che il nemico sia di fronte alla macchina e poi premi il tasto 1. Devi agire d'astuzia per portare la guardia davanti alla macchina. SCRASCI e lui non è più una guardia, si è trasformato in una polpetta umana...
- Bonanzabröderna är snabbare och rör sig bättre än de flesta av fienderna. Utnyttja den fördelen genom att ofta röra dig till skärmens fram- och bakkanter. Genom att kombinera dessa rörelser med en hel del välavvägda hopp bör du kunna hålla dig utom fara!
- Gör pannkaka av fienden! På en del ställen finns det avfallspressar. Låt din rollgestalt gå fram till den röda knappen, tryck på D-tangenten så att han vänder sig mot den och tryck på tangent 1. Du kanske är tvungen att lura vakten i rätt läge. SMACK! Och han är ingen vakt längre...
- De Bonanza Broertjes zijn over het algemeen sneller en bewegelijker dan hun vijanden. Gebruik dit voordeel door snel heen en weer te lopen op het scherm. Als je dat doet en goed op tijd kunt springen, is het een stuk makkelijker.
- Verpletter alle vijanden! In sommige ruimtes zijn walsmachines. Zet jouw figuurtje naast de rode knop en druk zo op de R-toets dat hij er naar kijkt en druk dan op toets 1. Soms moet je de bewaker erheen lokken. BOEM! Dat was de bewaker, trouwens.... welke bewaker.....
- Bonanzan veljekset ovat yleensä nopeampia ja liikkuvat helpommin kuin kukaan vihollisista. Käytä tätä hyödyksesi liikkumalla usein kuvaruudun etu- ja takaosaan. Kun yhdistät nämä liikkeet useisiin hyvin ajoitettuihin hyppyihin, sinun pitäisi selvitä pelin vaaroista!
- Tee vihollisista pannukakkuja! Tietyissä alueissa on puristuskoneita. Siirrä henkilösi punaisen painikkeen viereen, paina D-johdatuspainiketta niin, että hän on vastatusten sitä ja paina painiketta 1. Sinun täytyy ehkä houkutella vartija siihen paikkaan. FFFUTTI! Ja hänestä ei ole vartijaksi enään koskaan...

Round Select

This is for the benefit of those of you smart enough to read the manual. Plug your Control Pad into Control 2 on your game console. Make sure the power is off. Then press and hold the D-Button up, press and hold Buttons 1 and 2, and if you can, turn the power on. Release the buttons. At the Options screen, you should be able to select a stage. Good luck and have fun!

*** Freie Auswahl ***

Dies ist der Lohn für den, der klug genug war, das Handbuch durchzulesen. Stecken Sie Ihr Steuerungs-Pad in Steuerung 2 (CONTROL 2) ihrer Spielkonsole. Stellen Sie sicher, daß die Spannungsversorgung abgeschaltet ist. Betätigen und halten Sie die D-Taste oben, Taste 1 und Taste 2 gedrückt und wenn Sie noch können, schalten Sie dann die Spannungsversorgung ein. Lassen Sie die Tasten wieder los. Am Options-Bildschirm können Sie nun die Stufe selbst auswählen. Viel Glück und viel Spaß!

Sélection de niveau

Ceux d'entre vous assez malins pour lire le manuel pourront bénéficier de cela. Branchez votre Control Pad dans Control 2 sur votre console de jeu. Assurez-vous que l'appareil est éteint. Appuyez ensuite sur la touche D vers le haut et maintenez-la enfoncée, appuyez sur les Boutons 1 et 2 et maintenez-les enfoncés, et si vous pouvez, allumez l'appareil. Relâchez les boutons. A l'écran Options vous pourrez sélectionner un niveau. Bonne chance et amusez-vous bien!

Selección de etapa

Estas indicaciones son para el beneficio de todos vosotros que habéis leído este manual. Conecta el panel de control en el control 2 de tu consola de juego. Asegúrate de que el aparato esté apagado. Luego, presiona y mantén presionada la parte superior del botón D, mantén también oprimidos los botones 1 y 2, y si puedes, enciende el aparato. Suelta los botones. En la pantalla de opciones (Options) deberás poder seleccionar una etapa. ¡Buena suerte y diviértete!

Selezione della fase

Queste istruzioni sono per coloro che sono abbastanza bravi da leggere il manuale. Inserisci la tastiera di comando nel Comando 2 della tua console di gioco. Assicurati che l'unità sia spenta. Poi premi il tasto D verso l'alto e tienilo premuto, premi e tieni premuti i tasti 1 e 2, e se ci riesci, accendi l'unità. Lascia andare i tasti. Nello schermo delle opzioni dovresti essere in grado di selezionare una fase. Buona fortuna e buon divertimento!

Nivåval

Här kommer en extrabonus till er som är tillräckligt smarta för att läsa manualen. Koppla in kontrollpanelen till Control 2 på spelbordet. Se till att strömmen är franslagen. Tryck sedan uppåt på D-tangenten och håll den intryckt, håll tangenterna 1 och 2 intryckta och slå på strömmen om du kan. Släpp tangenterna. Nu kan du välja nivå på inställningsskärmen. Lycka till och njut av spelet!

Ronde keuze

Dit is een extra'tje voor degenen die slim genoeg waren om deze handleiding te lezen. Sluit je controller aan op ingang 2 van je spelcomputer. Zorg ervoor dat deze UIT staat. Houdt dan de R-toets OMHOOG en de toetsen 1 en 2 ingedrukt en zet dan de spelcomputer AAN. Laat nu de toetsen los. Als het goed is kun je nu op het optie scherm de verschillende gebieden kiezen. Veel geluk en veel plezier!

Kierroksen valinta

Tästä on hyödyksi niille henkilöille, jotka ovat niin älykkäitä, että he lukevat huolellisesti käyttöohjekirjasen. Kytke ohjauslaippa pelikonsolissa olevaan ohjaukseen 2. Varmista, että virta on pois päältä. Paina sen jälkeen D-johdatuspainiketta ja pidä sitä ylhäältä, paina ja pidä painikkeita 1 ja 2, ja jos voit, kytke virta päälle. Vapauta painikkeet. Täten sinulla tulisi olla mahdollisuus valita jokin aste vaihtoehto-kuvavuodusta. Onnea pelin ja pidä hauskaa!

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- ② Do not bend!
- ③ Do not subject to any violent impact!
- ④ Do not expose to direct sunlight!
- ⑤ Do not damage or disfigure!
- ⑥ Do not place near any high temperature source!
- ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

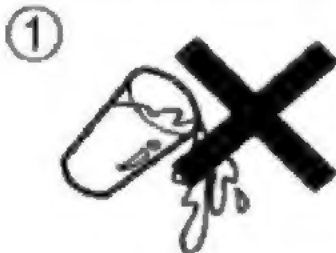
Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.



Manipulation de la Cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
- ② Ne pas plier!
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
- ④ Ne pas exposer au soleil!
- ⑤ Ne pas abîmer!
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare i colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
 - Quando giocate a lungo, fate una pausa da tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettkötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospelator Sega System.

Korrekt kassettkötsel

- ① Åktea för fukt och vatten!
 - ② Pär ej viken!
 - ③ Pär ej utskottet för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvara ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga förningsmedel vid rengöring!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
 - Efter användandet sätt i kassetten i kassettsken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spel-session.

VARNING! Gällar projektlionsmottagare och storbilds tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegennan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zonlicht!
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
 - Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

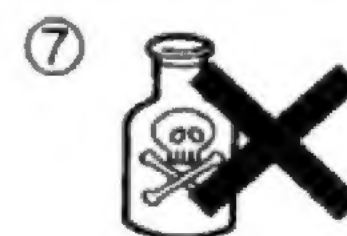
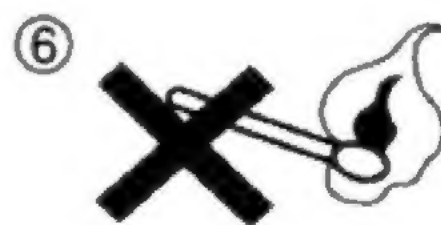
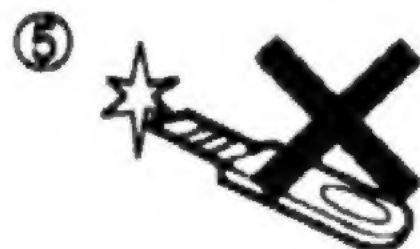
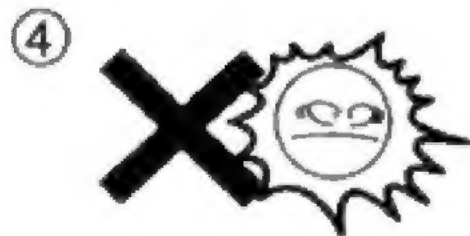
Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetuilla kankaalla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



SEGA
Printed in Japan